

UNZENSIERTE AUSGABE

Darf in Deutschland nicht frei vertrieben werden!

08/03 € 4,99

Österreich € 5,40; Schweiz sfr 9,90; Dänemark dkr 50,-; Italien, Spanien, Portugal, Frankreich, Griechenland € 6,75 Holland, Belgien, Luxemburg € 5,80

VOLLVERSION
WOLFENSTEIN ENEMY TERRITORY

10 SPIELBARE TOP-DEMOS

EXKLUSIV: NO MAN'S LAND
- BREED
- ENCLAVE
- INDYCAR SERIES
- WILL ROCK
- PURE PINBALL
- BOMBA U.V.M.

60 MINUTEN VIDEOSHOW:
Der Herr der Ringe 3, Die Sims 2 u.v.m.

INTERAKTIVER TEST:
Elite Force 2

INTERAKTIVES VIDEO:
Ghost Master

MADE IN GERMANY:
Spellforce

TEST-VIDEOS:
Warcraft 3: Frozen Throne
Planetside
Ghost Master
The Hulk
Heaven & Hell
Eve Online
Enclave

GENIALE TRAILER:
Battlefield 1942: Secret Weapons
Counter-Strike: Condition Zero
Der Herr der Ringe 3
Everquest 2
Harry Potter: Quidditch WM
Lords of Everquest
Need for Speed: Underground
Die Sims 2
Vampire 2

EXKLUSIV!

MAX PAYNE 2

- Erstmals angespielt!
- Erste Screenshots!
- Remedy im Interview!

VORSCHAU



HERR DER RINGE 3
DIE RÜCKKEHR DES KÖNIGS

TOMB RAIDER
THE ANGEL OF DARKNESS

PARAWORLD
DAS NEUE SUNFLOWERS-SPIEL

TEST



FROZEN THRONE
GENIALES WARCRAFT-3-ADD-ON

ELITE FORCE 2
MIT SHOOTER-DEMO AUF DVD!

GHOST MASTER
GEISTREICHER STRATEGIE-HIT

HARDWARE

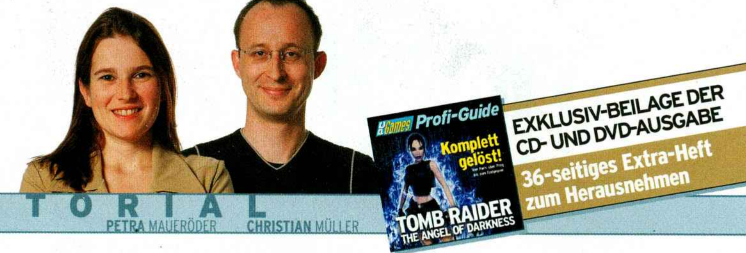


EIN IDEALES PAAR
ATHLON XP 3.200+ & NFORCE 2

GAME-NOTEBOOKS
TEST: DIE NEUEN SPIEL-MOBILE

ATHLON-TUNING
MEHR POWER FÜR IHREN PC





Jetzt wird **scharf geschossen!**

Montag | 16. Juni 2003

Keine Shooter-Demos, zwangszensierte Videos – die Folgen des Jugendschutzgesetzes nerven Redaktionen und Leser. Aber PC Games wäre nicht PC Games, wenn wir uns für unsere Leser nicht etwas einfallen ließen: Ab dieser Ausgabe werden die Heft-CDs und -DVDs von der Berliner USK (Unterhaltungssoftware SelbstKontrolle) geprüft – jener Instanz, die für alle in Deutschland erhältlichen PC-Spiele zuständig ist. Die USK-16-Bescheinigung lässt uns und Ihnen deutlich mehr Spielraum – nicht nur was Trailer und redaktionelle Videos anbelangt: Weil die Leser von Deutschlands Spielemagazinen in den vergangenen Monaten auf manche Top-Demo verzichten mussten, packen wir auf die aktuellen Scheiben das Who's who der aktuellen Action-Riege, darunter **Unreal 2**, **Breed**, **Vietcong**, **Elite Force 2**, **Enemy Territory**, **Enclave** und dazu für Strategie-Freunde die Exklusiv-Demo zu **No Man's Land**. Die „neue" PC Games erhalten Sie sowohl am Kiosk als auch im Abo. Nicht vernachlässigt wird unsere „PC Games Ab 18"-Ausgabe, die weiterhin mit exklusiven Inhalten aufwartet (etwa Demos und Mods zu indizierten Spielen). Aktuell auf der 18er-Scheibe: die Vollversion von **Enemy Territory**. Volljährige Leser können ihr bestehendes Abo jederzeit umstellen lassen (Coupon plus Ausweiskopie per Fax, Post oder E-Mail genügen) – bei uns ohne Aufpreis!

Montag | 16. Juni 2003

Vor genau einem Monat haben unsere Redakteure zum ersten Mal **Max Payne 2** auf der E3 gesehen und angespielt – PC Games wurde als einziges deutschsprachiges Magazin von Rockstar (**Vice City**) und Remedy auserkoren. Aufgrund einer strengen Nachrichtensperre durften wir in unserer „eigentlichen" E3-Ausgabe 07/03 noch nicht darüber berichten. Das ist vorbei: Nur PC-Games-Leser bekommen die sensationellen Screenshots schon jetzt zu sehen – in unserer Exklusiv-Titelstory ab Seite 42.

Dienstag | 17. Juni 2003

Demis Hassabis müsste eigentlich in seinem Büro in London sitzen und spielen, spielen, spielen – sein Strategiespiel **Republic** steht kurz vor der Serienreife. Für PC Games nimmt er sich trotzdem Zeit und erklärt uns in Ermangelung eines Tutorials (soll sich bis zum Verkaufsstart im Juli ändern), wie die komplexe Welt von Novistrana eigentlich funktioniert – und wie Sie sie durch Korruption, Wahlkampf, Intrigen und kleine Morde unter Feinden beherrschen. Auch Harald Wagner hat gespielt, gespielt, gespielt und erklärt Ihnen das Spielprinzip ab Seite 38.

Freitag | 20. Juni 2003

Eidos spricht ein Machtwort: Der fest eingeplante Test von **Tomb Raider: Angel of Darkness** muss auf die kommende Ausgabe verschoben werden, die PC-Version braucht noch ein paar Wochen Feinschliff; Last-Minute-Infos finden Sie in der Vorschau auf Seite 52. Weil das Action-Adventure bereits im Juli auf den Markt kommt, haben wir für alle ungeduldigen Fans bereits die Komplettlösung beigelegt – als praktisches Booklet auf allen CD- und DVD-Heften. Wie das neue Lara-Croft-Abenteuer im Vergleich zu Indiana Jones abschneidet, erfahren Sie deshalb in PC Games 09/03. Der Test der PlayStation-2-Version in unserem Schwestermagazin PLAYZONE berechtigt zur Vorfreude: Dort erhielt das Spiel eine 80er-Wertung.

Einen heißen Juli und viel Spaß mit der neuesten Ausgabe wünscht Ihnen

Ihr PC-Games-Team

JUSTIN STOLZENBERG ...



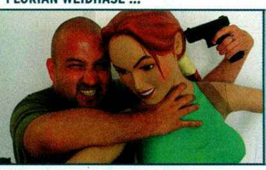
... wurde Augenzeuge einer Straftat: Jan Petersen nimmt aus Idealismus und Überzeugung harte Strafen in Kauf, um sich gegen die BPjM-Entscheidungen zu wehren. Den Mann, der die Indizierung von **UT 2003** kippen will, lernen Sie auf Seite 28 kennen.

DIRK GOODING ...



... besuchte die Spellforce-Macher von Phenomic in Mainz und stellte zufrieden fest, dass die Entwickler sich voll und ganz mit ihrem Fantasy-Strategiespiel identifizieren (Report ab Seite 26). Dirk ist übrigens der Typ im Hundekostüm vorne rechts im Bild.

FLORIAN WEIDHASE ...



... hat seine brachliegende Zuneigung für Lara Croft wiederentdeckt, wie der Schnappschuss belegt. Der Tipps-Profi gehört zu den weltweit ersten, die das Geheimnis des „Angel of Darkness" ergründet haben – und das in Rekordzeit. Das T&T-Booklet liegt der CD- und DVD-Auflage bei.

Inhalt 8/2003

Aktuelles



Vorschau

Test



Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs

Grafische Gigantomanie, griffiges Gameplay: Electronic Arts will sich mit der Adaption des dritten **Ringe**-Kinofilms zum Herrn der Film-Umsetzungen aufschwingen.

AKTUELLES

S. 28

Drastische Mittel: Jan Petersen verkauft das indizierte **UT 2003** vorsätzlich an eine Minderjährige. Eine Straftat als erfolgversprechende Methode, das neue Jugendschutzgesetz zu kippen?



Klage gegen die BPJM

VORSCHAU

S. 42



Max Payne 2

Hinter verschlossenen Türen auf der E3: PC Games war die einzige deutsche Redaktion, mit der die Remedy-Entwickler Petri Järvilehto und Sam Lake über **Max Payne 2** plauderten.

Jeremy Heath-Smiths Erkenntnis, zwei Spiele zu viel gemacht zu haben, beschert uns eine unbekannte Lara Croft. Die totgeglaubte Action-Heldin wird ihr nächstes Abenteuer mit ganz neuen Fähigkeiten bestehen.



S. 52

Tomb Raider: Angel of Darkness

Tipps & Tricks

Hardware

Wir haben acht Nforce2-Mainboards auf Herz und Nieren geprüft und krönen das Traumpaar, bestehend aus dem besten Mainboard und AMDs neuen Athlon XP 3200+.

Notebooks für Spieler
Überraschung im Testlabor: Moderne Notebooks sind schnellere Spielkisten als so manche PCs. Ob Geschwindigkeit ein ausreichender Kaufgrund ist, verraten wir im Vergleichstest.

Noch bevor die ersten DirectX-9-Spiele im Handel liegen, gibt es passende Notebook-Grafikchips. Lohnt sich die Investition in tragbare PCs endlich für Spieler?

Mit einem Athlon-XP-Prozessor spielen Sie am günstigsten. PC Games hat aufgeschlüsselt, wie Sie Ihren AMD-Rechner optimal justieren und dabei die häufigsten Fehler vermeiden.

Service

TEST

S. 72 **Star Trek: Elite Force 2**

Das friedfertige **Star Trek**-Universum in einem Ego-Shooter – was eigentlich nicht zusammenpasst, hat Ritual mit einer großen Hintergrundgeschichte vermählt. Reden und schießen, bis Ohrläppchen und Phaser glühen.

TIPPS & TRICKS

Warcraft 3: S. 139 **Frozen Throne**

Sie müssen eine Menge heißer Kämpfe bestehen, bevor Sie sich auf dem kalten Thron ausruhen dürfen. Unsere Tipps öffnen Tür und Tor zu den königlichen Ruhmeshallen. Den Test finden Sie auf Seite 84.

HARDWARE



Der perfekte AMD-PC S. 160

Mit ein wenig Feintuning können Sie die letzten Leistungsreserven aus Ihrem AMD-PC herauskitzeln. Kauftipps, BIOS-Tuning, Technik-Hintergründe und Chipsatz-Beratung für mehr Performance.



Abbildungen können vom Angebot abweichen. Angebot ohne Monitor.

Empfehlung des Monats:

Dell™ Dimension™ 8300 PC „Kopenhagen"

- **Intel® Pentium® 4 Prozessor 2.66 GHz**
- **256 MB Dual Channel DDR-SDRAM, 400 MHz**
- **128 MB Nvidia Geforce4 FX 5200, DVI & TV Out**
- **16x DVD-ROM und 48x CD-Brenner inkl. Software**
- **GRATIS Laserdrucker oder 100 € Sparvorteil***

• 80 GB** Festplatte, 7.200 U/Min. • Intel® Pro 10/100 Netzwerkanschluss, DSL ready • integrierte Soundlösung, Kopfhörer-Anschluss • Dell Tastatur, Microsoft® Intelli Maus, 6x USB 2.0 • Windows® XP Home Edition (OEM) auf Recovery CD[2)3)], Works 7.0 (OEM)[3)], Antivirensoftware • 1 Jahr europaweiter Abhol-Reparatur-Service

949 €

Systempreis inkl. MwSt. ohne Monitor, zzgl. 75 € Versand. Mit Sparvorteil 849 € oder mit GRATIS Laserdrucker 949 €*

Dell™ E151FPp 15" TFT Display nur 347 €[5)]
- mit Altec Lansing ADA745 Lautsprecher (4.1): + 46 €[5)]
- mit 120 GB** Serial-ATA Festplatte, 7.200 U/Min.: + 70 €[5)]
- mit ATi Radeon™ 9800 Grafik: + 151 €[5)]

- **Aufpreis für 2.80 GHz nur 116 €[5)]**
- **Aufpreis für 3.06 GHz nur 348 €[5)]**

Finanzierung schon ab 31,21 € mtl. Laufzeit 36 Monate[6)], E-Value: 1020-D2006

Es wird immer härter. Seien Sie gerüstet. Mit minimalem Budget.

Mit dem neuen Dell™ Dimension™ 8300 „Kopenhagen" erleben Sie keine bösen Überraschungen, sondern Game-Spaß der Superlative. Mit dem leistungsstarken Intel® Pentium® 4 Prozessor 2.66 GHz und dem blitzschnellen 256 MB DDR-SDRAM sind Sie Ihren Gegnern den entscheidenden Schritt voraus. Und die 128 MB Nvidia Geforce4 FX 5200 Grafik sowie das harman/kardon® Sound-System 395 machen die Illusion perfekt. Erobern Sie virtuelle Welten, wie sie phantastischer nicht sein könnten, zu Preisen, wie sie niedriger kaum sein können: www.dell.de

GRATIS!*
WÄHLEN SIE SELBST:
- Lexmark E210 Laser Drucker
- Lexmark X75 Print Center
- 100 € Online Sparvorteil!

bei Online Bestellung eines Dell Systems; gültig, solange Vorrat reicht, für maximal 5 Systeme.



Dell™ Dimension™ 8300 PC „San Francisco"

- Intel® Pentium® 4 Prozessor 2.80 GHz, 800 MHz
- **512 MB Dual Channel DDR-SDRAM, 400 MHz**
- **2 x 120 GB** Serial-ATA Festplatten (RAID 0/1)**
- Intel® Pro 10/100 Netzwerkanschluss, DSL ready
- **128 MB ATi Radeon™ 9800 Pro Grafik, DVI, TV Out**
- ▶▶▶ Gratis Laserdrucker oder 100 € Sparvorteil
- Creative Audigy 2 Soundkarte, IEEE 1394 Anschluss
- **DVD+RW-Brenner (4/2,4x), Autorensoftware**
- Windows® XP Home Edition (OEM) auf Recovery CD[2)3)], Works 7.0 (OEM)[3)], Antivirensoftware
- **harman/kardon® 395 Aktivboxen, Subwoofer**
- 1 Jahr Abhol-Reparatur-Service

1.699 € Systempreis inkl. MwSt. ohne Monitor, zzgl. 75 € Versand. Mit Sparvorteil 1.599 € oder mit GRATIS Laserdrucker 1.699 €*

Upgrades

Dell™ 1800FP 18" TFT Display nur 695 €[5)]
- mit Dell™ 1180 Wireless LAN USB Adapter: + 58 €[5)]
- mit digitaler/analoger Videoschnittkarte: + 104 €[5)]
- mit 1024 MB DDR-RAM, 400 MHz: + 139 €[5)]
- mit Dell™ 1184 Wireless LAN Router: + 174 €[5)]
- **Aufpreis für 3.0 GHz (800 MHz PSB) nur 232 €[5)]**

Finanzierung schon ab 55,87 € mtl./Laufzeit 36 Monate[6)]

E-Value: 1020-D2206

Dell™ Inspiron™ 5100 „Darwin"

- Intel® Pentium® 4 Prozessor 2.80 GHz
- 256 MB DDR-SDRAM, 266 MHz
- 40 GB** Festplatte
- 15" XGA TFT Display (1024 x 768)
- Modem und 10/100 Netzwerkanschluss, DSL ready
- 32 MB ATi Mobility™ Radeon™ 7500 Grafik
- ▶▶▶ Gratis Laserdrucker oder 100 € Sparvorteil
- Combo Laufwerk mit 8x DVD und 24/10/24x CD-RW
- 2x USB 2.0, TV Out, FireWire, Touchpad
- Lithium Ionen Akku mit 94 Wh, Quick-Charge
- Windows® XP Home Edition (OEM) auf Recovery CD[2)3)], Works 7.0 (OEM)[3)], Norton Anti Virus 2003 (OEM)[4)]
- 1 Jahr Abhol-Reparatur-Service

1.499 € Systempreis inkl. MwSt., zzgl. 75 € Versand. Mit Sparvorteil 1.349 € oder mit GRATIS Laserdrucker 1.449 €*

Upgrades
- mit 15" SXGA+ TFT Display (1400 x 1050): + 58 €[5)]
- mit Office XP SB (OEM)[2)]: + 197 €[5)]
- mit Dell™ Wireless LAN Mini-PCI Karte: + 70 €[5)]
- mit Dell™ TrueMobile™ 1184 Wireless LAN DSL Router: + 140 €[5)]
- **Aufpreis für 2.80 GHz nur 116 €[5)]**

Finanzierung schon ab 49,29 € mtl./Laufzeit 36 Monate[6)]

E-Value: 1020-I5503

Dell™ Inspiron™ 8500 „Galilei"

4 austauschbare Designs

- Intel® Pentium® 4 Notebookprozessor-M 2.0 GHz
- 256 MB DDR-SDRAM, 266 MHz
- 30 GB** Festplatte
- **15.4" UltraSharp™ WSXGA TFT Display (1280 x 800)**
- Modem und 10/100 Netzwerkanschluss, DSL ready
- 64 MB Nvidia Geforce4 4200 Go Grafik
- ▶▶▶ Gratis Laserdrucker oder 100 € Sparvorteil
- Combo Laufwerk mit 8x DVD und 24/10/24x CD-RW
- Lithium Ionen Akku mit 72 Wh, Quick-Charge
- Windows® XP Home Edition (OEM) auf Recovery CD[2)3)], Works 7.0 (OEM)[3)], Antivirensoftware
- **Dell™ Wireless LAN Mini-PCI Karte: + 70 €**
- 1 Jahr europaweiter Abhol-Reparatur-Service

1.699 € Systempreis inkl. MwSt., zzgl. 75 € Versand mit Sparvorteil 1.599 € oder mit GRATIS Laserdrucker 1.699 €*

Upgrades
- mit 40 GB** Festplatte: + 58€[5)]
- mit 512 MB DDR-SDRAM: + 70 €[5)]
- mit 15.4" UltraSharp™ WUXGA TFT Display (1920 x 1200): + 116€[5)]
- **Aufpreis für 2.20 GHz nur 116 €[5)]**
- **Aufpreis für 2.40 GHz nur 290 €[5)]**
- **Aufpreis für 2.60 GHz nur 754 €[5)]**

Finanzierung schon ab 55,87 € mtl./Laufzeit 36 Monate[6)]

E-Value: 1020-I5801



Pocket-PC von Dell

Axim™ X5 Handheld (PDA) – perfekt mobil arbeiten mit der idealen Ergänzung zu Ihrem Notebook!

- Intel® XScale™ Prozessor bis 400 MHz
- Bis zu 64 MB SDRAM
- Bis 48 MB Intel® StrataFlash™ ROM
- 3.5" QVGA TFT Display (240 x 320)
- Microsoft® Pocket PC 2002 Premium

Jetzt ab 275 € statt 289 €
zzgl. 12,80 € Versand

Dell™ empfiehlt Microsoft® Windows® XP Professional für Unternehmen

E-Value-Code:
Schneller am Ziel dank E-Value™. Mit der Eingabe des E-Value-Codes auf unserer Homepage unter www.dell.de finden Sie sofort Ihr Wunschsystem!

Geschäftskunden 0800/5 33 55 60 05

Privatkunden 0800/5 33 55 60 45

www.dell.de



Tel. Mo.-Fr. 8-20 Uhr, Sa. 9-18 Uhr, bundesweit zum Nulltarif • Fax 0180/5 22 44 01, 0,12 €/Min. bundesweit • Österreich: Tel. 08 20/24 05 30 47, Fax 08 20/24 05 30 49, 0,15 €/Min., www.dell.at • Schweiz: Tel. 0 22/799-01 01, Fax 0 22/799-01 90, www.dell.ch

Gewinnen und Mitmachen

Hardware für € 3.000,-!

PC Games verlost Hardware im Wert von rund 3.000 Euro. Damit rüsten Sie Ihren Rechner entweder zum erstklassigen Multimedia-Rechner **oder zur ultimativen Spiele-Maschine auf**.

1x Asus V9950 Ultra/TD (ca. € 550,-)



Mit dem neuen Nvidia-Grafikchip Geforce FX 5900 Ultra ist diese High-End-Grafikkarte für zukünftige 3D-Spiele wie **Doom 3** oder **Half-Life 2** bestens gerüstet: Ein Traum für jeden PC-Spieler! Als Vollversionen liegen der Packung die drei Spiele **Delta Force: Black Hawk Down, Battle Engine Aquila** und **Gun Metal** sowie der Software-DVD-Player Asus DVD XP bei.

1x Asus DRW-0402P (ca. € 220,-)



Mit Unterstützung für die Formate DVD-R/RW ist das Asus DRW-0402P eine leistungsfähige Datenspeicherlösung für Multimediafans. Neben dem Schutz vor Buffer-Underrun-Fehlern unterstützt das Laufwerk folgende Schreib- und Lesemodi: 4x DVD-R, 2x DVD-RW sowie 12x DVD-ROM, 16x CD-R, 8x CD-RW und 32x CD-ROM. Die benötigte Brenn-Software wird natürlich mitgeliefert.

5x Asus SCB-1608-D (je ca. € 160,-)



Das besonders flache Gerät fungiert nicht nur als CDR- und CD-RW-Brenner, sondern liest auch reguläre CD-ROMs und DVDs. Durch die Schnittstellen USB 2.0 und IEEE1394 (Firewire) wird ultraschnelle Datenübertragung mit dem federleichten Gerät zum Kinderspiel.

10x Plantronics Audio 40 (je ca. € 31,-)



Das Audio-40-Headset ist bequem, stabil und leicht. Aus diesem Grund ist es besonders für längere Multiplayer-Spiele sehr gut geeignet. Umgebungsgeräusche werden effektiv gefiltert.

15x Plantronics Audio 50 (je ca. € 31,-)



Dieses Headset wurde für Spracherkennung, Internet-Telefonie sowie Online-Chats gebaut. In sein Kabel wurde nicht nur der Lautstärkeregler eingelassen, sondern auch noch der Stumm-Schalter für das Mikrofon verbaut. Eine praktische Konstruktion für Multimedia-Anwendungen.

15x 256 MByte takeMS DDR400-Speicher (je € 50,-)



Die takeMS-DDR400-Module (PC3200) von MemorySolution entsprechen den Spezifikationen von JEDEC sowie Intel und sind von allen führenden Mainboard-Herstellern zertifiziert. Durch gute Speicher-Timings (2,5-3-3) gehören diese Speicher-Riegel zu den derzeit schnellsten und stabilsten. Eine gute Wahl für Spieler.

Um an diesem Gewinnspiel per Kurzmitteilung teilzunehmen, senden Sie einfach eine SMS mit dem Inhalt „PCGGEWINNSPIEL HARDWARE" an die Telefonnummer: 82 444 (€ 0,49/SMS*).

- Mitmachen dürfen alle Leser von PC Games mit Ausnahme der Mitarbeiter von Asus, Plantronics, takeMS und der COMPUTEC MEDIA AG.
- Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
- Alle Gewinner werden schriftlich benachrichtigt.
- Die Preise können nicht bar ausgezahlt werden.
- Jeder Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name abgedruckt wird.

*Tarif gültig bei D1 T-mobil; D2 Vodafone**; E-Plus; O2; Mobilcom; Debitel
**davon 12 Cent Vodafone-Leistung

Wenn Sie an den PC-Games-Gewinnspielen nicht per SMS teilnehmen möchten, schreiben Sie das Kennwort auf eine Postkarte und schicken Sie diese ausreichend frankiert (€ 0,45) an: COMPUTEC MEDIA AG, **PCGGEWINNSPIEL KENNWORT**, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth. Alle entsprechenden Einsendungen nehmen an der Verlosung teil. An den Gewinnspielen der PC Games dürfen alle Leser mit Ausnahme von Mitarbeitern der beteiligten Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA AG teilnehmen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Alle Gewinner werden schriftlich benachrichtigt. Die Preise können nicht bar ausgezahlt werden. Jeder Teilnehmer erklärt sich damit einverstanden, dass im Gewinnfall sein Name abgedruckt wird.

per SMS!

Keine Postkarte zur Hand? Sie lesen PC Games gerade im Zug und können keine E-Mail senden? Bei PC Games können Sie trotzdem gewinnen und Ihre Meinung sagen. An folgenden Umfragen und Gewinnspielen dieser Ausgabe können Sie per SMS teilnehmen. Ganz einfach und bequem in Sekundenschnelle:

UMFRAGEN (Teilnahmeschluss ist der 28. Juli 2003)

PC-Games-Charts
(Seite 22)

Nennen Sie uns Ihr aktuelles Lieblingsspiel! Um an der Umfrage der PC-Games-Charts per Kurzmitteilung teilzunehmen, senden Sie einfach eine SMS mit dem Inhalt „**PCGCHARTS *LIEBLINGSSPIEL***" an die Telefonnummer: 82 444 (€ 0,49/SMS*).



PC Games Most Wanted
(Seite 24)

Auf welches Spiel freuen Sie sich am meisten? Um an der Umfrage der Most-Wanted-Charts per Kurzmitteilung teilzunehmen, senden Sie einfach eine SMS mit dem Inhalt „**PCGMOSTWANTED *SPIELENAME***" an die Telefonnummer: 82 444 (€ 0,49/SMS*).



GEWINNSPIEL (Teilnahmeschluss ist der 5. August 2003)

3x Die Sims Megastar Casting-Paket

Gewinnen Sie eines der drei exklusiven *Die Sims Megastar*-Casting-Pakete. Inhalt:
1x Die Sims Deluxe
1x Die Sims Megastar
1x Casting-T-Shirts
1x Casting-Anstecker
1x Casting-Sonnenbrille
1x Audio-CD Christina Aguilera „Stripped"



Mehr Infos zur großen Casting-Aktion von EA GAMES finden Sie auf Seite 18. Um an diesem Gewinnspiel per Kurzmitteilung teilzunehmen, senden Sie einfach eine SMS mit dem Inhalt „PCGGEWINNSPIEL Megastar" an die Telefonnummer: 82 444 (€ 0,49/SMS*).



*Tarif gültig bei D1 T-mobil; D2 Vodafone**; E-Plus; O2; Mobilcom; Debitel | **davon 12 Cent Vodafone-Leistung

PC-Games-Abonnenten sind schon Gewinner!

Die glücklichen Gewinner stehen fest.
Im Monat Juni haben gewonnen:



Den Multimedia-PC: Steven Poland aus Wolfsburg

Die Sony PlayStation 2: René Böhm aus Cottbus

Den Nintendo GameCube: Alexander Hartlieb aus Kirchheim

Den Nintendo Game Boy Advance SP: Dirk Meinecke aus Offenbach

Mit dem Abschluss eines Abonnements verbuchen PC-Games-Leser etliche Vorteile für sich. Durch günstigeren Einzelpreis, bequeme Zustellung per Post und frühzeitige Belieferung profitieren sie schon jetzt vom PC-Games-Abo.

Jeden Monat befinden sich unsere Abonnenten aber zudem auf der Gewinnerstraße. Denn jeder unserer treuen Leser nimmt jeden Monat an einem exklusiven Abo-Gewinnspiel teil. Ganz automatisch und ohne Verpflichtungen. Unter allen Abonnenten verlosen wir monatlich einen Multimedia-PC, eine PlayStation 2, ein Nintendo GameCube und einen Game Boy Ad-

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen, die Gewinnbenachrichtigung erfolgt schriftlich. Mitarbeiter der Sponsoren und der Computec Media AG sowie deren Angehörige sind von der Teilnahme ausgeschlossen.







AKTUELL

News | Gerüchte | Meldungen

MEINUNG
CHRISTIAN MÜLLER



Der G.A.I.A. kommt: Deutschlands neuer Spiele-Oscar.

Hollywood hat eine, Cannes hat eine, Berlin ebenso. Und jetzt auch Leipzig: Eine große Verleihungszeremonie mit Promis, Publikum und Preisen. Was hierzulande bislang Film- und Fernsehschaffenden sowie Kino- und TV-Zuschauern vorbehalten blieb, leistet sich nun auch die Spieleindustrie für sich und ihre Kunden: eine Preisverleihung im großen Stil. Im Rahmen der deutschen Spielemesse „Games Convention" wird im August zum ersten Mal der „Games Award Interactive Achievement", kurz G.A.I.A., verliehen. Aus der Taufe gehoben vom Verband der Unterhaltungssoftware Deutschland (VUD), sollen mit dieser Auszeichnung Deutschlands Spiele des Jahres prämiert werden. Jeweils für den PC und die Videospiel-Systeme. In der Fachjury, die die Nominierungen festlegt, sitzt PC Games natürlich in der ersten Reihe. Das letztendliche Urteil aber fällen die Endverbraucher, also Sie als PC-Spieler. Mit Ihrer Stimme entscheiden Sie, welche der nominierten Titel die ersten G.A.I.A.s erringen werden.

Dieser Preis muss sich auch als Ausdruck der erfolgreichen Entwicklung der Spieleindustrie verstehen. Immerhin ein gigantischer Markt, in dem seit Jahren mehr Geld umgesetzt wird als an den Kinokassen. Dass dies in der Öffentlichkeit kaum Beachtung findet, mag unter anderem auch daran liegen, dass dem Geschäft mit Computerspielen Glanz und Glamour bislang fehlen. Kein Publikum, keine Stars, keine Kameras. Der überraschende Erfolg der im letzten Jahr erstmals veranstalteten Spielemesse Games Convention war bereits ein wichtiges Ausrufezeichen der Branche. Der G.A.I.A. kann jetzt zu einem weiteren wichtigen Baustein auf dem Weg werden, der interaktiven Unterhaltung endlich die Aufmerksamkeit zu verleihen, die sie längst verdient. Helfen Sie mit: Weitere Informationen über den G.A.I.A. und wie Sie an der Abstimmung über die Spiele des Jahres 2003 teilnehmen können, finden Sie auf Seite 20. Und noch etwas: Mitmachen lohnt sich!

CHRISTIAN MÜLLER



George Broussard

DUKE NUKEM FOREVER

Sommer-Theater

George Broussard, Präsident des Entwicklerstudios 3D Realms, kann es einfach nicht lassen. In einem Beitrag vom 10. Mai auf der Website von 3D Realms erhitzte er zunächst die Gemüter der Fans mit Aussagen über die Technik von **Half-Life 2**. Zitat: „So wie ich das sehe, sieht **Half-Life 2** nicht wesentlich besser aus als beispielsweise **Unreal 2**." Zwei Wochen später tauchte im Internet die Meldung auf, dass der Geschäftsführer von Take 2, Jeff Lapin, vor Analysten bekannt gegeben hatte, dass „**Duke Nukem Forever** dieses Jahr wohl nicht mehr erscheinen wird" und man bei Take 2 „nur abwarten kann, wie sich die Dinge entwickeln". Kaum war die Meldung im Netz, kommentierte Broussard die News auf der Webseite www.shacknews.com mit Giftpfeilen wie „Take 2 soll meiner Meinung nach die Klappe halten" oder „Wir könnten jederzeit einen anderen Publisher bekommen", ruderte aber kurz darauf zurück und versuchte, die Wogen zu glätten. Als Veröffentlichungstermin für **Duke Nukem Forever** nennt Broussard natürlich weiterhin „When it's done".

CHAOS LEGION

Sieg und Wahrheit



Capcom will das PS2-Rollenspiel **Chaos Legion** auch für den PC veröffentlichen. Als Held mit dem wohl seltsamsten Namen aller Zeiten – Sieg Wahrheit – ziehen Sie aus, um das Böse in umfangreichen Taktik-Schlachten zu vernichten. Das von den Entwicklern als „Gothic Opera" titulierte Spiel soll noch im Herbst erscheinen.

C&C GENERALS

Deutsche Version im Anmarsch?

Unbestätigten, aber umso hartnäckigeren Gerüchten zufolge plant Electronic Arts parallel zur Klage gegen die Indizierung von **C&C Generals** eine deutsche Version des Echtzeit-Strategiespiels. Darin sollen einige reale Schauplätze (Bagdad) durch fiktive ersetzt sowie manche Truppentypen (Selbstmordattentäter) namentlich und grafisch geändert werden. Eventuell werden einige Einheiten durch Blechkameraden vertreten. Erscheinungstermin? Unklar – offiziell existieren derlei Pläne ja gar nicht.



JEANNE D'ARC

Die **Jungfrau von Orleans**

Die Geschichte der kriegerischen Heiligen bot bereits viel Stoff für Bücher und Filme, nun will Trevor Chan (**Seven Kingdoms, Capitalism**) ein Computerspiel folgen lassen. **Joan of Arc** lässt Sie in die Haut der Jungfrau von Orleans schlüpfen und gegen die britischen Besatzer ins Feld ziehen. Schon im November sollen Sie gleichzeitig im Action-Adventure-Stil fechten und in Echtzeit Ihre Truppen in neun gigantische Schlachten führen.

GAMES CONVENTION

Spiele-**Symphonien**

Im Rahmen der Eröffnung der Games Convention am 20. August wird im Leipziger Gewandhaus ein Konzert veranstaltet, bei dem das Tschechische Nationale Symphonieorchester unter der Leitung von Andy Brick (**Die kleine Meerjungfrau 2**) Spiele-Soundtracks spielt. Unter anderem stehen Auszüge aus den Soundtracks von **Outcast, Final Fantasy, Medal of Honor (dt.)** und **Mafia** auf dem Programm.





Foto: action press

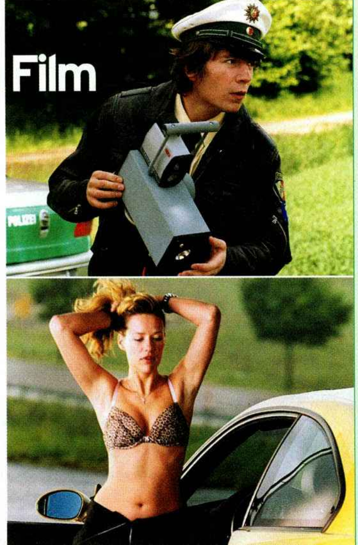
METALLICA

Heavy Metal-Rennen

Vivendi Universal will Metallica in einem Action-Rennspiel verewigen, das 2005 erscheinen soll. Neben Auszügen aus älteren Stücken wird auch ein neuer Song enthalten sein, den die Band eigens für das Spiel schreiben will. Ein kurzer Trailer des noch namenlosen Projekts findet sich auf dem neuen Metallica-Album **St. Anger**.

AUTOBAHN RASER

Die **Fakten zum Film**



Die Story ist fast noch dünner als die des Kinoerfolgs **The Fast And The Furious** – und lässt damit jede Menge Platz für Action: Erzählt wird die Geschichte des Jungpolizisten Karl Heinz (Luke J. Wilkins), der sich in die Autobahnraserin Nicki (Henriette Richter-Röhl) verliebt und mit deren Clique eine Bande von „Bolidenschiebern" dingfest machen will. Dabei gilt es vor allem eines zu verteidigen: die letzte Bastion von Freiheit und Individualität deutscher Lebenskultur – die Autobahn, die einzige öffentliche Teerdecke der Welt, auf der es keine Geschwindigkeitsbegrenzung gibt! Wilkins ist aus der TV-Serie **Für alle Fälle Stefanie** bekannt, Richter-Röhl aus **Marienhof**. Auch Alexandra Neldel (**GZSZ**), Collien Fernandes (**Bravo TV**) und Ivonne Schönherr (**Geliebte Schwestern**) sind mit von der Partie, Regie führt Michael Keusch (**Crazy Race**). Der Film kommt Anfang 2004 in die Kinos.

Spiel mit Doom-3-Engine

Die Enemy-Territory-Macher Splash Damage arbeiten an einem Spiel mit Doom-3-Engine. Das geht aus einem Stellenangebot hervor, das die Londoner Entwickler auf ihrer Homepage veröffentlicht haben. Gesucht wird ein erfahrener Programmierer für ein neues Projekt mit der Technologie von id Software.

Fallout 3 kommt

In einem Beitrag im Interplay-Forum hat Black-Isle-Designer J.E. Sawyer (Icewind Dale) erstmals die Gerüchte bestätigt, dass die Arbeiten an Fallout 3 unter dem Projektnamen Van Buren begonnen haben. Erklärtes Ziel der Entwickler: Teil 3 der Endzeit-Rollenspielreihe auch Einsteigern zugänglich zu machen. So ist neben dem klassischen rundenbasierten Kampfmodus eine Echtzeit-Variante geplant und der Umfang soll im Vergleich zum Vorgänger zurückgeschraubt werden.

Mechs marschieren auf PCs

Auf der Xbox konnte Battle Engine Aquila überzeugen, nun wird an einer PC-Version des Roboter-Actionspiels gearbeitet. Sie übernehmen die Rolle des Piloten der spinnenartigen Kampfmaschine und stürzen sich in effektreiche Massenschlachten mit Tausenden von futuristischen Gegnern. Ein Veröffentlichungstermin steht noch nicht fest.

Entlassungen bei Ritual

Ritual Entertainment hat zwölf Grafiker, Designer und Programmierer entlassen. Laut Studio-Chef Richard „Levelord" Grey konnte nach der Fertigstellung von Star Trek: Elite Force 2 (Test auf Seite 72) die Finanzierung für ein weiteres Projekt nicht gesichert werden. Derzeit arbeitet Ritual noch an Condition Zero sowie Counter-Strike für die Xbox.

112.000 Cheater weniger

In einer der bislang größten Säuberungsaktionen hat Blizzard 112.000 Accounts im Multiplayer-Dienst Battle.Net gesperrt. Die Spieler waren aufgefallen, weil sie in Online-Partien von Diablo 2 unerlaubte Schummel-Programme verwendeten.

1.000.000-$-Gewinnspiel

Epic Games, Nvidia und Atari haben einen Wettbewerb zur Unreal-Tournament-Serie ausgerufen, bei dem es Preise im Gesamtwert von einer Million US-Dollar zu gewinnen gibt. In rund 30 Kategorien werden die besten Mods, Models, Mutatoren und mehr für die Unreal-Engine gekürt. Teilnehmen darf jeder über 18 Jahre. Details finden Sie unter www.unrealtournament2003.com.

Was macht eigentlich ...
Ed del Castillo?

Ed del Castillo kam 1994 nach einem BWL- und Kunst-Studium zu den aufstrebenden Westwood Studios und produzierte dort unter anderem die ersten beiden Teile der Command&Conquer-Serie. Danach arbeitete er mit Richard Garriott bei Origin an Ultima 9. Inzwischen hat er sich selbstständig gemacht: Mike Grayford und er haben 1999 Liquid Entertainment gegründet und das hoch gelobte Battle Realms entwickelt. Die Pläne für das neue Projekt – ein Herr-der-Ringe-Echtzeit-Strategiespiel namens War of the Ring – verrät Ed uns im Exklusiv-Interview.



PC Games: Wenn du die Chance hättest, einen Fehler, den du in deiner Karriere gemacht hast, rückgängig zu machen, welcher wäre das?
Castillo: „Jeder meiner Fehler hat mich auf irgendeine Weise dahin gebracht, wo ich jetzt bin – und ich bin ehrlich ziemlich stolz darauf. Eigentlich waren alle Fehler gewissermaßen notwendig, deshalb würde ich keinen versuchen zu korrigieren. Der schmerzvollste Vorfall war wohl, als ich einen Freund eingestellt habe, weil ich davon überzeugt war, dass er den Job gut machen könnte – es stellte sich jedoch bald das Gegenteil heraus ...
PC Games: Welches auf der E3 2003 gezeigte Spiel hat dich am meisten beeindruckt?
Castillo: „Dieses Jahr habe ich meinen Rekord gebrochen: Ich habe nicht einen Fuß vor die Tür gesetzt, sondern die ganze Zeit **War of the Ring** im Meeting-Raum von Vivendi Universal gezeigt."
PC Games: Inwiefern haben sich die **Herr der Ringe**-Kinofilme auf eure Arbeit ausgewirkt?
Castillo: „Gar nicht. Wir betrachten die Filme und die Bücher als eigenständige Werke. Wir hatten das Gefühl, dass es authentischer wäre, uns direkt an Tolkiens Beschreibungen zu orientieren. Natürlich können trotzdem Ähnlichkeiten auftreten, schließlich hat Tolkien fast alles unglaublich genau skizziert – das wäre dann allerdings unbeabsichtigt."
PC Games: Wird Tom Bombadil vorkommen?
Castillo: „Nein. Wir konzentrieren uns in diesem Titel eher auf die Schlachten in Mittelerde."
PC Games: Was planst du nach **War of the Ring**? Vielleicht eine **Battle Realms**-Fortsetzung?
Castillo: „Wir wollen erstens die Basis für eine Serie von **Herr der Ringe**-Echtzeit-Strategiespielen schaffen, zweitens erstmals Mittelerde umfassend in einem Strategie-Titel nachbilden, drittens eine großartige Mehrspieler-Plattform kreieren, die auch ohne Tolkien-Lizenz funktionieren würde, und viertens die Hardcore-Tolkien-Fans zufrieden stellen, ohne die normalen **Herr der Ringe**-Fans zu verschrecken. Zum **Battle Realms**-Nachfolger kann ich noch nicht viel sagen, aber es reizt uns, ein weiteres Spiel im **Battle Realms**-Universum zu machen.

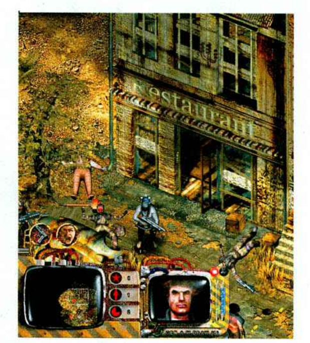


FABLE
Project Ego für PC

Wie uns Lionhead-Chef Peter Molyneux verriet, dürfen Rollenspieler auf eine PC-Version von **Fable** hoffen. Ursprünglich war das unter dem Arbeitstitel „Project Ego" begonnene Spiel nur für die Xbox geplant, laut Molyneux befindet man sich aber derzeit in Verhandlungen mit Microsoft, um eine Umsetzung zu ermöglichen. In der Demonstration der Konsolenfassung überzeugten uns vor allem die detailverliebte Fantasy-Welt und die vielen einfallsreichen Quests: Sie sind einer von vielen Helden, die in **Fable** um Ruhm und Reichtum konkurrieren. Stimmen Sie beispielsweise zu, einen armen Bauern vor Übergriffen von Banditen zu schützen, bekommen Sie es unter Umständen mit anderen Heroen zu tun, die auf der Gegenseite angeheuert haben. Das Erscheinungsdatum ist noch ungewiss.

SHADOW VAULT
Endzeit-Strategie

Shadow Vault ist ein rundenbasiertes Strategiespiel, dessen Setting stark an die postapokalyptische Welt von **Fallout** erinnert. Sie kontrollieren eine Hand voll Krieger, die durch die Zeit ins Jahr 1958 zurückreisen – und dort prompt einen Atomkrieg auslösen. Drei Dutzend Charakterwerte sorgen für Rollenspielflair. Wann die Apokalypse beginnt, steht noch in den Sternen.



TRIBES VENGEANCE
Meilenstein hinter sich gelassen



Tribes Vengeance ist zu einem Drittel fertig – das meldet jedenfalls das Studio Irrational Games (**Freedom Force**), das den Multiplayer-Shooter entwickelt. Zur Feier des Ereignisses wurden neue Screenshots veröffentlicht. **Tribes Vengeance** wird laut Sierra neben einer ansprechenden Singleplayer-Kampagne wie schon die Vorgänger einen umfangreichen Mehrspielermodus enthalten. Dafür ist Designer Michael Johnston zuständig, der bereits den „Team Rabbit 2"-Mod für **Tribes 2** entworfen hat. **Tribes Vengeance** wird Ende 2004 erscheinen.

MEINUNG
HEINRICH LENHARDT



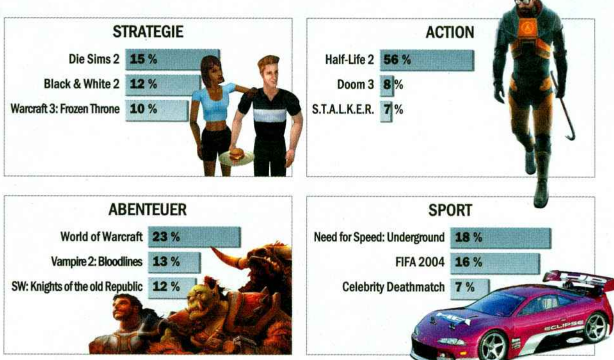
Wie Star Wars Galaxies das Leidensvermögen der Fans testet.

In Wirtschaftskreisen macht man sich Sorgen um eine drohende Deflation, einen Nachfragerückgang mit Preisverfall. Gottlob gibt es noch aufopferungsvolle Firmen wie Lucas Arts und Sony Online Entertainment, die dagegen ankämpfen: Das frisch in Nordamerika veröffentlichte Online-Rollenspiel Star Wars Galaxies stellt mit einer monatlichen Gebühr von 15 US-Dollar einen neuen Genre-Höchstpreis auf. Lange Zeit waren 10 Dollar das Maß aller Dinge, erst letztes Jahr wurden für erste Titel wie EverQuest 13 Dollar verlangt. Die Postings zum üppigen Galaxies-Obolus in einigen Online-Foren wirkten wie der größte Aufschrei gequälter Seelen seit der Todesstern Alderaan zerstörte. Lucas-Arts-Boss Simon Jeffery verspricht in einer Pressemitteilung einen „konstanten Strom von dynamischen Inhalten und Features, erstklassigen Kundendienst und vieles mehr." Dieses Geseiere über den „konstanten Strom von dynamischen Inhalten und Features" kann ich langsam nicht mehr hören. Wirklich signifikante Upgrades wie zusätzliche Charakter-Klassen oder Spielwelten sind bei Online-Rollenspielen in der Regel mit Expansion Packs verbunden – Zusatzkosten: jeweils um die 30 Dollar. Sony Online, der Entwickler von Star Wars Galaxies, hat diese Kunst der Kundenschröpfung mit dem Verscherbeln von immer wieder neuen EverQuest-Erweiterungen geradezu perfektioniert. Weiteres „Wofür zahle ich eigentlich meine Monatsgebühren?"-Ärgernis: Bei Galaxies muss man erst einmal 50 Dollar für die Software hinlegen. Dafür erhält man dann neben der Software eine eher windige Anleitung, die den Kauf des offiziellen Begleitbuchs für weitere 25 Dollar nahe legt. Und warum verschläft dieses Hochpreis-Produkt den europäischen Markt? Asheron's Call 2 oder Dark Age of Camelot waren kurz nach US-Release auch in Deutschland offiziell erhältlich. Doch ausgerechnet für den prominenten Brummer Star Wars Galaxies gibt es keinerlei konkrete Veröffentlichungspläne. Hier ein Newsflash für Sony und Lucas Arts: Die primitiven Europäer haben in der Tat schon Strom, fließend Wasser und Internet-Zugang. Ehrlich! Und diese komischen Star-Wars-Filme haben da auch schon zwei, drei Leute gesehen. Würde sich ja fast lohnen. Schließlich seid ihr hinter jedem Gebühren-Dollar her wie der Jango Fett hinter dem Obi-Wan. HEINRICH LENHARDT

E3-UMFRAGE

Die Favoriten der **PC-Games-Leser**

Auf der diesjährigen E3 wurden wieder einmal zahlreiche potenzielle Hits angekündigt. Aber auf welche Titel freuen sich die Spieler am meisten? Eine Umfrage unter über 1.000 Lesern auf www.pcgames.de brachte Klarheit: Kaum ist **Half-Life 2** angekündigt, steht der Ego-Shooter souverän an erster Stelle der Action-Hitliste und ist auch insgesamt Stimmensieger. Selbst das vormals heiß ersehnte **Doom 3** kann nicht einmal annähernd mithalten.



Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

GAMERSWEAR.COM

Zocker-Klamotten

Mit Gamerswear.com hat ein Internet-Shop seine Pforten geöffnet, der Spielern die passende Garderobe bietet. Ob Sie sich mit T-Shirts, Longsleeves oder Kapuzensweatern als Sniper, Counter oder Rusher outen wollen, unter www.gamerswear.com werden Sie fündig.



DIE SIMS

Die Sitcom-Sims?

Sim-Guru Will Wright hat kürzlich einen Vertrag über die Entwicklung einer TV-Show mit dem Fernsehsender Fox unterzeichnet. Um was für eine Show es sich dabei handelt, ist noch ungewiss. „Vielleicht wird es eine Sitcom oder etwas komplett anderes", kommentierte Fox-Vizepräsident Mike Darnell den Vertragsabschluss gegenüber dem Magazin **Hollywood Reporter**.



Black Hawk Down: Add-on

Novalogic arbeitet an einer Missions-CD für den Taktik-Shooter Black Hawk Down. Team Sabre führt den Spieler in den Drogenkrieg im kolumbianischen Dschungel und in iranische Terroristencamps. Neu: zwei Solokampagnen, 30 Mehrspielerkarten und steuerbare Vehikel wie Schnellboote, Hubschrauber und Schützenpanzer.

S.T.A.L.K.E.R.: Monster-Wettbewerb

Die S.T.A.L.K.E.R.-Entwickler veranstalten einen Wettbewerb, bei dem es darum geht, ein Monster zu kreieren. Das beste Modell soll im Spiel als Gegner vorkommen. Mehr Informationen gibt es im offiziellen S.T.A.L.K.E.R.-Forum: board.oblivionlost.com.

Enthüllung von Quake 4?

Gerüchten zufolge soll auf der diesjährigen QuakeCon-Veranstaltung von id Software nicht nur Doom 3 gezeigt (und gespielt!) werden, sondern auch der Multiplayer-Shooter Quake 4. Ob's stimmt? Das erfahren wir spätestens Ende August, wenn die QuakeCon startet.

Real Time Worlds

Die Branchenveteranen David Jones (Lemmings, GTA), Ian Hetherington (Mitbegründer von Psygnosis) und Tony Harman (Entwicklungsleiter bei Nintendo of America) gründeten in Schottland das Entwicklerstudio Real Time Worlds. Die zwei in der Entwicklung befindlichen Titel sollen laut Hetherington vor allem Fans der GTA-Serie ansprechen.

Feuer frei in den USA

Ein US-Bundesgericht in Missouri erklärte ein Abgabeverbot gewalttätiger Computerspiele an Minderjährige für verfassungswidrig, da es gegen das dort verankerte Recht auf freie Meinungsäußerung verstoße. Der amerikanische Software-Verband IDSA will nach diesem Erfolg nun gegen ein ähnliches Verbot im Staat Washington vorgehen.

Weniger Raubkopien

Laut einer Studie des Meinungsforschungsinstituts IPR ist der Prozentsatz von raubkopierter Software in deutschen Unternehmen im letzten Jahr von 34 auf 32 Prozent gesunken. Dennoch ist Deutschland mit einem verursachten Schaden von geschätzten 962 Millionen Euro ungeschlagener Spitzenreiter der europäischen Schadensstatistik.



DIE SIMS MEGASTAR

Jeder ist ein Megastar

Mit **Die Sims Megastar** gelangt man in der Welt der Sims zu Ruhm, mit der Megastar Casting-Tour wird man zur realen Berühmtheit. Die Tour wird in fast jeder größeren Stadt in Deutschland mit dem orangenen **Die Sims**-Casting-Mobil gastieren. In den Kategorien „Comedy", „Model" und „Entertainer" kann man sich, der Welt und der Jury beweisen, dass man das Zeug zum echten Megastar hat. Von einem Komödianten will die Jury mit lustigen, satirischen oder kritischen Themen zum Lachen gebracht werden. Ein Model muss beweisen, wie gut es sich bewegen, posen und auf Kommando lächeln kann. Ein Entertainer schließlich muss nicht nur als Sänger, sondern auch als Komponist und Texter überzeugen können. Dem Gewinner des Wettbewerbs winken Preise im Wert von 5.000 Euro. Weitere Informationen und aktuelle Termine gibt es unter www.sims-megastar.de. Beachten Sie auch das PC-Games-**Sims**-Gewinnspiel auf Seite 8.

PC GAMES HARDWARE SONDERHEFT

Digitale Fotografie leicht gemacht

Im neuesten Sonderheft aus der PC-Games-Hardware-Redaktion dreht sich alles um digitale Kameras. In großen Marktübersichten finden Sie Empfehlungen zu aktuellen Kameras und den passenden Speichermedien. Zudem finden Sie mehrere Workshops im Heft: Was muss ich bei der Motivsuche beachten? Wie bekomme ich eine perfekte Aufnahme? Welche Möglichkeiten der Nachbearbeitung und Veröffentlichung gibt es? Eine prall gefüllte DVD mit 4,2 GByte Vollversionen, Freewaretools und Firmware-Updates liegt bei. Das Magazin ist bereits im Handel erhältlich.



WIZARDRY 9

Sir-Tech lebt

Nach einer Auszeit ist Industrie-Veteran Robert Sirotek dabei, Sir-Tech wieder aufzubauen. Ein Teil der Entwickler, die nach der Auflösung des kanadischen Studios zum US-Publisher Strategy First gewechselt waren, ist bereits wieder mit an Bord. Laut Sirotek stehen die Chancen „sehr gut", dass es einen weiteren Teil der Rollenspielreihe **Wizardry** und der Taktikserie **Jagged Alliance** geben wird, deren Rechte sich Strategy First gesichert hat.

RIFTRUNNER

Divine Divinity 2

Schon Ende des Jahres wollen die Larian Studios den Nachfolger zum Rollenspiel **Divine Divinity** veröffentlichen. **Riftrunner** nutzt das gleiche Fantasy-Universum, beginnt aber eine völlig neue Story: Sie spielen einen Paladin, der sich plötzlich seinen Körper mit der Seele eines Todesritters teilen muss. Klar, dass beide Persönlichkeiten die Verbindung möglichst schnell lösen wollen. Zusätzlich zur Hauptstory soll **Riftrunner** eine Endloswelt mit zufällig generierten Quests bieten.




Im Zauberwald spazieren
Neverwinter Nights
Der Schatten von Undernzit
PC-SPEZIALIST Game-Tower
AMD Athlon™ XP 3000+
AMD Athlon™ XP Prozessor 3000+ (FSB 333) mit Quantispeed' Architektur • Markenmainboard mit 5 x PCI, 1 AGP, 3 x DIMM, USB 2.0 • 512 MB DDR-RAM Arbeitsspeicher • Grafikkarte: GeForceFX 5600 mit 256 MB, TV-Out und DVI • 120 GB Markenfestplatte – noch mehr Platz für Ihre Daten und Videos • zukunftssicherer 4x DVD+R/RW Brenner • schnelles 16x DVD-Laufwerk • Sound onboard • Netzwerk onboard (macht diesen PC DSL fähig) • Diskettenlaufwerk: 3,5" • Inkl. Qualitätsmaus und Tastatur • Qualitätsgehäuse mit leistungsstarkem 350 Watt Netzteil • 24 Monate Gewährleistung
999,-
Servicekauf möglich: 24 x 47,- Euro*
*Servicekauf:
Einfach Personalausweis sowie gültige EC- oder Visa-Karte mitbringen und individuell die Raten und die Laufzeit bestimmen. Abwicklung über CC-Bank. Effektiver Jahreszins 9,9 %
Symbolfoto
nVIDIA. GeForce FX
Powered by DDR Memory
DVD
AMD Athlon XP
PC SPEZIALIST
...einfach sympathisch!
Computing // Mobility // Digital Imaging // Video & DVD // Music
Alle Preise sind Euro-Preise und unverbindliche Preisempfehlungen. Alle Preise enthalten die gesetzliche Umsatzsteuer. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten. Sortiment ist nicht in allen Stores verfügbar.
NEVERWINTER NIGHTS Shadows of Undrentide (Der Schatten von Undernzit) © 2003 Infogrames Interactive, Inc. Alle Rechte vorbehalten. Neverwinter Nights™, Die Vergessenen Reiche, das Vergessene Reiche Logo, das Dungeons & Dragons Logo, Dungeon Master, D&D, Baldur's Gate, und das Wizards of the Coast Logo sind Warenzeichen von Wizards of the Coast, Inc., einer Tochtergesellschaft von Hasbro, Inc. und werden Infogrames unter Lizenz verwendet. Alle Rechte vorbehalten. BioWare, die BioWare Aurora-Engine und das BioWare Logo sind Warenzeichen der BioWare Corp. Alle Rechte vorbehalten. Das Spiel wird von Infogrames Interactive, Inc. hergestellt und vermarktet.
Deutschland: 02625 Bautzen, fon 0 35 91/48 00 91 • 06847 Dessau, fon 03 40/66 13 66 • 07407 Rudolstadt, fon 0 36 72/3 49 20 • 07743 Jena, fon 0 36 41/5 30 00 • 08060 Zwickau, fon 03 75/5 89 99-0 • NEU 09126 Chemnitz, fon 03 71/4 44 65-0 • 09599 Freiberg, fon 0 37 31/45 90 85 • 12555 Berlin, fon 0 30/65 26 11 00 • 14467 Potsdam, fon 03 31/29 85 20 • 16225 Eberswalde, fon 0 33 34/21 29 24 • 17033 Neubrandenburg, fon 03 95/36 32 10 • 17489 Greifswald, fon 0 38 34/88 92 66 • 18146 Rostock, fon 0381/6 86 68 80 • NEU 18273 Güstrow, fon 0 38 43/22 70 00 • 18435 Stralsund, fon 0 38 31/38 31 18 • 21339 Lüneburg, fon 0 41 31/20 76 10 • 21680 Stade, fon 0 41 41/54 16-00 • 22525 Hamburg, fon 0 40/4 71 10-20 • 23554 Lübeck, fon 04 51/48 42 10 • 23966 Wismar, fon 0 38 41/63 20-0 • 26133 Oldenburg, fon 04 41/36 14 84-0 • 27576 Bremerhaven, fon 04 71/3 08 19 24-0 • NEU 27749 Delmenhorst, fon 0 42 21/5 90 15-0 • 30449 Hannover, fon 05 11/45 10 61 • 32257 Bünde, fon 0 52 23/1 83 77-0 • 32425 Minden, fon 05 71/64 61 30 • NEU 32758 Detmold, fon 0 52 31/6 16 19-3 • 33100 Paderborn, fon 0 52 51/50 01 00 XL • 33609 Bielefeld, fon 05 21/96 96-0 XL • 34125 Kassel, fon 05 61/57 98 99-0 • 34497 Korbach, fon 0 56 31/5 01 69-0 • 38102 Braunschweig, fon 05 31/28 10 40 XL • 39110 Magdeburg, fon 03 91/7 27 39-0 • 42651 Solingen, fon 02 12/22 23 70 • 44575 Castrop-Rauxel, fon 0 23 05/1 80 43 • 46284 Dorsten, fon 0 23 62/9 93 70 • 48145 Münster, fon 02 51/1 33 99-0 • 49082 Osnabrück, fon 05 41/5 00 98-0 • 50968 Köln, fon 02 21/34 80 20 • NEU 52351 Düren, fon 0 24 21/1 21 68-0 • 54294 Trier, fon 06 51/8 28 99-0 • 54416 Wittlich, fon 0 65 71/14 69-0 • 55218 Ingelheim, fon 0 61 32/7 89 50 • 55252 Mainz/Kastel, fon 0 61 34/18 55-0 • 55543 Bad Kreuznach, fon 06 71/8 96 66-0 • 55743 Idar-Oberstein, fon 0 67 81/36 05 60 • 57078 Siegen, fon 02 71/8 80 91-0 • 58097 Hagen, fon 0 23 31/80 81 88 • 60489 Frankfurt/Rödelheim, fon 0 69/97 88 70 XL • 61169 Friedberg, fon 0 60 31/7 21 80 • 63067 Offenbach, fon 0 69/8 00 70 80 • 63452 Hanau, fon 0 61 81/9 83 93-0 • 63743 Aschaffenburg, fon 0 60 21/31 09 50 • 66740 Saarlouis, fon 0 68 31/48 96 60 • 78224 Singen, fon 0 77 31/99 47-0 • 78467 Konstanz, fon 0 75 31/99 44-0 • 81377 München-Süd, fon 0 89/71 06 68-0 XL • 82205 Gilching, fon 0 81 05/3 76 10 • 83059 Rosenheim/Kolbermoor, fon 0 80 31/29 90 29 • 85055 Ingolstadt, fon 08 41/9 51 32 90 • 85354 Freising, fon 0 81 61/4 29 00 • 86154 Augsburg, fon 08 21/41 10 41 • 88045 Friedrichshafen, fon 0 75 41/3 78 66 70 • 88131 Lindau, fon 0 83 82/27 57 0 • 88212 Ravensburg, fon 07 51/36 35-10 • 89231 Neu-Ulm, fon 07 31/72 36 63 • NEU 89518 Heidenheim, fon 0 73 21/34 27-0 • 90489 Nürnberg, fon 09 11/95 51 20 • 91052 Erlangen, fon 0 91 31/16 03 60 • 92318 Neumarkt i. d. Opf., fon 0 91 81/29 32-0 • 93059 Regensburg, fon 09 41/46 51 60 • 94036 Passau, fon 08 51/4 90 38 68 • 95032 Hof, fon 0 92 81/79 55-00 • 95448 Bayreuth, fon 09 21/7 85 18-0 • 99099 Erfurt, fon 03 61/42 74 60 • 99867 Gotha, fon 0 36 21/42 46-0 Luxembourg: 8009 Luxembourg, fon 0 03 52/31 61 54-1 PC-SPEZIALIST Stützpunkthändler: 09126 Chemnitz, sysWare Häßler & Thon GbR, fon 03 71/4 01 31 10 • 14974 Ludwigsfelde, LU.COM Mühle, fon 0 33 78/51 09 30 • 29614 Soltau, Humpert Computer, fon 0 51 91/7 00 40 • 31515 Wunstorf, TriTec Computersysteme, fon 0 50 31/91 33 37 • 35745 Herborn, bollmann.net GmbH, fon 0 27 72/4 75 70 • 42551 Velbert, Andreas Fenner, fon 0 20 51/3 18 80 • 48231 Warendorf, Elektronik & Computersysteme Müller GmbH & Co. KG, fon 0 25 81/9 68 09 • 54568 Gerolstein, Copyfax W & P GmbH, fon 0 65 91/95 35-0 • 59065 Hamm, ADC Elektronik, fon 0 23 81/5 94 72 • 71522 Backnang, JES Computer, fon 0 71 91/32 26-0 • 82515 Wolfratshausen, PC Profi Timo Bastug, fon 0 81 71/48 98 36 • 98693 Ilmenau, Concept Computermarkt Ilmenau GmbH, fon 0 36 77/67 89 31 • 99734 Nordhausen, Sytempartner Computervertriebsgesellschaft, fon 0 36 31/97 47 37 • Weitere PC-SPEZIALIST Stützpunkthändler finden Sie auf unserer Homepage unter www.pcspezialist.de

Gothic 2: Limited Edition

Die Limited Edition des hoch gelobten Rollenspiels ist seit 30. Juni im Handel. Darin enthalten sind neben der Vollversion eine Landkarte im A2-Format, Monster-Artworks in Postkartengröße, eine Soundtrack-CD sowie einige Minikarten. Preis: 50 Euro.

Lara Croft mit eigenem Song

Der Hamburger Musikproduzent, Echo-Gewinner und Popstars-Juror Alex Christensen (U96, Bro'Sis) hat im Auftrag von Eidos einen Song für Lara Croft komponiert. Die Dancefloor-kompatible Single „Angel of Darkness" wird am 7. Juli auf den Markt kommen, das Video mit Lara Croft in der Hauptrolle läuft zwei Wochen vorher.

Pointsoft flutet die Rohre

Einen alternativen Verlauf des Zweiten Weltkriegs stellt Enigma: Rising Tide vor – 1937 beherrscht das Deutsche Reich die Ozeane, die Alliierten haben dem wenig entgegenzusetzen. Als Deutscher, Amerikaner oder Vertreter einer Liga freier Nationen erhält man das Kommando über ein U-Boot, einen Zerstörer oder ähnliche Schiffe. Im Vordergrund steht dabei ganz klar die leicht zugängliche Action.

Aliens vs. Predator

Dass die Aliens-vs.-Predator-Serie einen Nachfolger bekommt, wurde von EA vor einiger Zeit bestätigt, bislang wurde von Extinction allerdings nur von Versionen für PS2 und Xbox gesprochen. In einem Interview hat Entwickler Zono jedoch erwähnt, dass die Engine auf dem PC läuft - eine Umsetzung ist also wahrscheinlich.

3DO pleite

Am 28. Mai meldete der kalifornische Spielehersteller 3DO (Heroes-of-Might&Magic-Serie) Insolvenz an. Laut 3DO-Gründer Trip Hawkins soll dieser Schritt vor allem etwas mehr Luft zur Regelung finanzieller Verbindlichkeiten bringen. Danach werde der Verkauf der ganzen Firma oder zumindest gewisser Teile angestrebt. Das Tagesgeschäft wird allerdings zunächst fortgesetzt.

Curse kommt

In der Rolle von Darien Dane oder dessen Freund Verity dürfen Sie sich in Curse auf die Suche nach einer Statue machen. Dabei macht Ihnen ein Fluch zu schaffen, durch den anorganische Objekte plötzlich zum Leben erwachen und auf Sie Jagd machen. Erscheinen wird das Action-Adventure laut Publisher Wanadoo im November.



DEUTSCHER COMPUTER- UND VIDEOSPIELPREIS

Wählen Sie **die Besten des Jahres**

Games Award for Interactive Achievement 2003 oder kurz G.A.I.A. – so heißt der neu geschaffene, deutsche Spiele-Award, der erstmals im August auf der diesjährigen Games Convention in Leipzig an die Entwicklerstudios verliehen wird. Die Chefredakteure der größten Fachmagazine Deutschlands sowie Experten von NBC Giga, RTL II, VIVA und des Verbandes der Spielehersteller VUD haben bereits die nominierten Titel aus den vergangenen zwölf Monaten festgelegt; die Wahl der Sieger in fünf Kategorien (PC, PlayStation 2, GameCube, Xbox, Game Boy) obliegt nun ganz den Lesern und Zuschauern. Sie als PC-Games-Leser können und sollen natürlich mitbestimmen – und zwar am einfachsten via Mobiltelefon per SMS. Hier die zehn handverlesenen Nominierungen in der Disziplin „PC" sowie die entsprechenden SMS-Kürzel:

Titel	SMS-Kürzel
Age of Mythology (Microsoft)	**pc ageofm**
Anno 1503 (Sunflowers)	**pc anno**
Battlefield 1942 (EA)	**pc battle**
FIFA Football 2003 (EA)	**pc fifa**
Gothic 2 (Jowood)	**pc gothic**
GTA Vice City (Take 2)	**pc gtavc**
Mafia (Take 2)	**pc mafia**
Morrowind (Ubi Soft)	**pc morro**
Splinter Cell (Ubi Soft)	**pc splinter**
Warcraft 3 (Vivendi)	**pc warcraft**



Die Abstimmung läuft vom 5. Juli bis zum 5. August 2003. Und so funktioniert's: Einfach das SMS-Kürzel (etwa „pc gtavc" für **GTA Vice City**) direkt an die Aktions-Telefonnummer 82444 (Preis je SMS: € -,49) senden, fertig! Laut Veranstalter klappt das von jedem Mobilfunknetz aus. Natürlich können Sie alternativ auch per Postkarte Ihren Favoriten küren, indem Sie SMS-Kürzel und Ihre Anschrift notieren und die ausreichend frankierte Karte an T-Online International AG, Mobiles Internet, Kennwort „G.A.I.A.", Postfach 101152, 64211 Darmstadt schicken. Unter allen Teilnehmern werden Preise im Wert von über 20.000 Euro verlost, darunter eine Reise für zwei Personen zu einem renommierten US-Studio. Weitere Informationen (auch zu den Konsolen-Nominierungen) erhalten Sie ab 5. Juli auf www.pcgames.de.

Die Teilnahmebedingungen: Die Abstimmung per SMS beginnt am 05.07.03 um 0:00 Uhr und endet am 05.08.03 um 24:00 Uhr. Für die Teilnahme per Post ist ebenfalls der 05.08.03 Teilnahmeschluss, maßgeblich ist der Eingang der Karte bei der T-Online International AG, Darmstadt (nicht der Poststempel). Die Teilnahme erfolgt wie üblich unter Ausschluss des Rechtsweges. Mitarbeiter von T-Online und des VUD, seiner Mitgliedsunternehmen sowie deren Angehörige sind von dem Gewinnspiel ausgeschlossen. Eine Barauszahlung des Gewinnes ist nicht möglich. Jeder Teilnehmer kann nur einmal mitmachen. Die Gewinner werden schriftlich oder per SMS von T-Online über den Ausgang des Gewinnspiels benachrichtigt.

WORLD RACING

Sternstunde beginnt später

Das Mercedes-Rennspiel **World Racing** von Synetic (**N.I.C.E. 2**) wird erst Ende August/Anfang September auf den Markt kommen. Grund für die erneute Verzögerung ist die Anpassung an DirectX-7-Grafikkarten (etwa Geforce2 oder Geforce4 MX). Einen Netzwerk- oder Online-Modus wird es leider nicht geben. Doppelt schade, denn die Gegner-KI der Vorabversion schwächelt derzeit genauso wie in der bereits erhältlichen Xbox-Fassung. Die Konkurrenten fahren fast durchgehend wie am Schnürchen aufgereiht auf der Ideallinie. Ein paar Veränderungen gibt es aber dennoch: Die Steuerung wurde für Gamepad, Joystick, Lenkrad und Tastatur jeweils einzeln optimiert und fühlt sich direkter als bei der Xbox-Fassung an. Außerdem geplant: eine Zusatz-Strecke und zwei neue Autos.



BATTLEFIELD: VIETNAM

Jetzt ist es **offiziell**

Man munkelte bereits von einem **Battlefield 1942**-Nachfolger, jetzt ist er offiziell. **Battlefield: Vietnam** soll Anfang 2004 erscheinen. Wie der Name bereits andeutet, behandelt der zweite Teil den Vietnamkrieg. Sie kämpfen unter anderem im Dschungel oder in der alten Kaiserstadt Hue. Neu ist, dass Passagiere aus Fahrzeugen feuern können. Letztere dürfen Sie mit einem Helikopter sogar durch die Luft transportieren.



ENEMY TERRITORY

Verbraucher**freundlich**

Ursprünglich war **Enemy Territory** als kostenpflichtiges Add-on für **Return to Castle Wolfenstein** geplant, jetzt ist der Multiplayer-Shooter als kostenlose, eigenständige Version erschienen. In an **Team Fortress** angelehnten Matches können Sie mit einer Hand voll Charaktere (etwa Soldat, Feldmediziner, Pionier) aufseiten der Alliierten oder der Achsenmächte zu Werke gehen. Je effektiver und länger Sie dabei Ihren Aufgaben nachgehen, desto mehr Erfahrungspunkte erhalten Sie, werden befördert und mit verbesserten Fähigkeiten (Waffenstabilität, Laufgeschwindigkeit) oder Ausrüstungsgegenständen (Fernglas) belohnt. Einen Einblick erhalten Sie mithilfe der Version auf unseren Datenträgern: Auf der Kioskfassung der CD- und der DVD-Ausgabe erhalten Sie die Demoversion, als Ab-18-Abonnent können Sie sich über die Vollversion auf DVD freuen.

Die 10 **besten Film-Spiele**

1. Jedi Knight

LUCAS ARTS, 1994-2002

Unter Shooter-Fans hat sich **Jedi Knight**-Hauptdarsteller Kyle Katarn mit bislang drei Auftritten einen exzellenten Ruf erarbeitet. Im vierten Teil der Serie, **Jedi Academy**, der noch für dieses Jahr erwartet wird, gönnt sich Kyle eine Pause.

2. Aliens vs. Predator

FOX INTERACTIVE, 1999-2002



Nicht direkt auf den Filmen der **Alien**-Reihe, sondern auf einer Comic-Vorlage basieren die beiden 3D-Action-Spiele **Aliens vs. Predator 1** und **2**. Die nervenzerfetzende Spannung der Leinwandvorbilder erreichen die PC-Spiele allemal.

3. Enter the Matrix

SHINY ENTERTAINMENT, 2003

Gerade erst erschienen, hat sich das Action-Adventure zum zweiten Teil der **Matrix**-Trilogie prompt auf Platz 3 der Hitparade der besten Film-Umsetzungen katapultiert. Weitere **Matrix**-Games sind in Vorbereitung.

4. Blade Runner

WESTWOOD, 1997



Hass oder Liebe – andere Reaktionen gab es seinerzeit auf Westwoods Filmspiel nicht. Zumindest die düstere Stimmung des Science-Fiction-Thrillers von Ridley Scott fängt das spannende Adventure aber beinahe perfekt ein.

5. Indiana Jones 3

LUCAS ARTS, 1989

So nahe an der Vorlage wie **Indiana Jones und der letzte Kreuzzug** war wohl keine andere PC-Adaption. Was leider einen Nachteil hat: Wenn man George Lucas' Abenteuerstreifen kennt, löst man das Adventure an einem Nachmittag.

6. X-Wing

LUCAS ARTS, 1992-1999



Nach **Jedi Knight** die zweite große Spieleserie aus dem **Star Wars**-Universum, begeistern die Weltraum-Simulationen seit über zehn Jahren mit actiongeladenen Raumschlachten. Zumindest auf dem PC ist allerdings seit 1999 Sendepause.

7. Elite Force

ACTIVISION, 2000-2003

Unter den unzähligen Games zu den ebenso unzähligen **Star Trek**-Filmen und -TV-Serien zählen Activisions Ego-Shooter zu den besten – obwohl oder vielleicht gerade auch weil sie die Vorlagen sehr frei interpretieren.

8. James Bond Nightfire

ELECTRONIC ARTS, 2002

Lange hat es gedauert, bis der coolste Geheimagent der Filmwelt endlich einen würdigen PC-Auftritt feiern durfte. **Nightfire** entschädigt für all die misslungenen Arcade-spiele und Heimcomputer-Prügler von früher.

9. Herr der Ringe: Die Gefährten

VIVENDI UNIVERSAL, 2002

Zwar fußt Vivendis Action-Adventure nicht auf Peter Jacksons Verfilmungen, sondern auf der Romantrilogie selbst; weil **Die Gefährten** aber dennoch zu den besseren Spiele-Umsetzungen zählt, drücken wir gnädigerweise ein Auge zu.

10. Star Trek Adventures

DIVERSE, 1985-1997

Adventures gehören zu den ältesten und langlebigsten PC-Inkarnationen der Science-Fiction-Saga. Fast zu jeder Fernsehserie findet sich ein Abenteuerspiel irgendeines Subgenres, angefangen bei Text-Adventures bis hin zu Renderwelten.

Quelle: Umfrage auf www.pcgames.de mit über 1.000 Teilnehmern

CHARTBREAKER DES MONATS

Charts

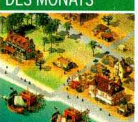




Freelancer

Seit Ende Mai wird die eingedeutschte Version von **Freelancer** verkauft – Tausende PC-Games-Leser haben im Cockpit Platz genommen und verdingen sich als Kopfgeldjäger, Händler oder Polizist. Das Comeback der Weltraum-Shooter?

ABSTEIGER DES MONATS



Über die Planke: Tropico 2 ist nach kurzem Gastspiel aus den Top 25 herausgepurzelt. Enter the Matrix und Vietcong verlieren je fünf Plätze, Raven Shield sogar zehn, FIFA 2003 ist überhaupt nicht mehr dabei.

DAUERBRENNER DES MONATS



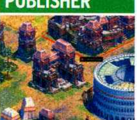
Wer nicht Counter-Strike spielt, spielt Battlefield 1942: EAs Team-Online-Shooter ist seit Herbst 2002 in den Charts und wird demnächst um ein zweites Add-on erweitert. Der Nachfolger Vietnam kommt im nächsten Jahr.

BELIEBTESTE GENRES



Vice City, Morrowind, Gothic 2, Freelancer: Riesige, dynamische Action-Welten mit möglichst vielen Freiheiten sind nach wie vor schwer angesagt. Erstaunlich hoch ist der Anteil an reinen Singleplayer-Spielen.

BESTER SPIELE-PUBLISHER



Strategie und Action: Microsoft hat mit Age of Mythology, Freelancer und – neu – Rise of Nations erstmals drei Titel gleichzeitig in den Charts. Knapper Spitzenreiter ist Atari (ehemals Infogrames) mit vier Spielen.

DIE LIEBLINGSSPIELE DER PC-GAMES-LESER

Platzierung	Vormonat	Tendenz	Titel	Entwickler / Anbieter	Test in Ausgabe / PC-Games-Wertung	VUD*-/ PCG-Award
1	(1)	–	GTA Vice City	Rockstar / Take 2 Interactive	07/03 **91**	
2	(3)	▲	Gothic 2	Piranha Bytes / Jowood/Koch Media	01/03 **91**	
3	(4)	▲	Warcraft 3	Blizzard / Vivendi Universal	08/02 **92**	
4	(8)	▲	Freelancer	Digital Anvil / Microsoft	04/03 **86**	
5	(5)	–	Battlefield 1942	Digital Illusions / Electronic Arts	11/02 **87**	
6	(9)	▲	Counter-Strike (dt.)	Counter-Strike.net / Vivendi Universal	02/01 **84**	
7	(2)	▼	Enter the Matrix	Shiny Entertainment / Atari	07/03 **71**	
8	(8)	–	Splinter Cell	Ubi Soft Montreal / Ubi Soft	03/03 **90**	
9	(12)	▲	Morrowind/Morrowind: Tribunal	Bethesda Softworks / Ubi Soft	07/02 **91**	
10	(11)	▲	Diablo 2/Lord of Destruction	Blizzard / Vivendi Universal	08/00 **86**	
11	(14)	▲	DTM Race Driver	Codemasters / Codemasters	04/03 **89**	
12	(7)	▼	Vietcong	Illusion Softworks / Take 2 Interactive	05/03 **80**	
13	(10)	▼	Unreal 2: The Awakening	Legend Entertainment / Atari	03/03 **92**	
14	(29)	▲	Mafia	Illusion Softworks / Take 2 Interactive	10/02 **89**	
15	(16)	▲	Anno 1503	Max Design/Sunflowers / Electronic Arts	02/03 **89**	
16	(32)	▲	Baldur's Gate 2	Bioware / Virgin Interactive	11/00 **89**	
17	(15)	▼	Age of Mythology	Ensemble Studios / Microsoft	12/02 **92**	
18	(24)	▲	Operation Flashpoint	Bohemia Interactive / Codemasters	07/01 **86**	
19	(20)	▲	Jedi Knight 2: Jedi Outcast	Raven Shield / Activision	05/02 **90**	
20	(27)	▲	Fußballmanager 2003	EA Sports / Electronic Arts	01/03 **86**	
21	(35)	▲	Neverwinter Nights	Bioware / Atari	08/02 **84**	
22	(-)	NEU	Rise of Nations	Big Huge Games / Microsoft	07/03 **79**	
23	(13)	▼	Raven Shield	Redstorm / Ubi Soft	04/03 **86**	
24	(19)	▼	Blitzkrieg	Nival Interactive / CDV	04/03 **84**	
25	(17)	▼	Civilization 3	Firaxis / Atari	04/02 **85**	

* Die VUD-Awards werden – analog zu Goldenen- und Platin-Schallplatten – für herausragende Verkaufserfolge verliehen. Gold gibt es ab 100.000 Exemplaren innerhalb von zwölf Monaten, Platin ab 200.000 Einheiten.

TOP 10 DEUTSCHLAND

Quelle: SATURN

1. GTA VICE CITY
2. DIE SIMS MEGASTAR
3. FREELANCER
4. ENTER THE MATRIX
5. RISE OF NATIONS
6. DIE SIMS DELUXE EDITION
7. VIETCONG
8. PLAY THE GAMES VOL.5
9. ANNO 1503
10. DTM RACE DRIVER

WAS SPIELT MAN IN ...?

1. DIE SIMS MEGASTAR
2. FREELANCER
3. RISE OF NATIONS
4. GTA VICE CITY
5. WARCRAFT 3
6. COLIN MCRAE RALLY 3
7. DARK AGE OF CAMELOT SPECIAL EDITION
8. BATTLEFIELD 1942
9. ENTER THE MATRIX
10. DIE SIMS: TIERISCH GUT DRAUF

Quelle: MCV



No Man's LAND
Fight For Your Rights!
(06/03)
PC JOKER
„Von Wildwest- bis Freibeuter-Romantik ein stimmungsvolles und effektvolles Kaleidoskop vom Kampf um die Neue Welt."
PC Games (05/03)
„Wer hätte gedacht, dass ein Strategiespiel aus Deutschland besser aussieht und mehr Features bietet als Age of Mythology?
ANNOholics rüsten auf!
Dafür ist No Man's Land genau das Richtige: 300 Jahre Amerika sowie der einzigartige Mix aus Story und Action ergeben überragenden Spielspaß. No Man's Land ist 3D Echtzeit-Strategie, bei der's von Anfang an zur Sache geht - eine Klasse für sich!
PC CD-ROM
No Man's LAND
Fight For Your Rights!
12
usk
RELATED DESIGNS
cdv
www.cdv.de
Internet:
WWW.NOMANS-LAND.COM
Release:
AUGUST 2003

Most Wanted

Jetzt abstimmen per SMS (s. Seite 8) oder unter www.pcgames.de!

Top 3 Verschiebungen

1



REPUBLIC Eigentlich für Ende Juni geplant, droht das ausgesprochen komplexe Strategiespiel in den Juli zu rutschen. Unsere Vorabversion (Seite 38) verträgt noch einige Wochen Programmierschweiß bis vom Goldstatus.





WORLD RACING Bis Ende August will Synetic dafür sorgen, dass das Mercedes-Rennspiel auch auf schwächeren Grafikkarten ordentlich performt.



STAR WARS: GALAXIES Jeder Jedi jubelt: Galaxies ist da! Jeder Jedi? Nein! Unklare LucasArts-Abkommen verzögern den Verkaufsstart in Deutschland.

Top 3 Aufsteiger

1



BALDUR'S GATE 3 Bereits die vorauseilende Listung auf den Websites einiger Online-Versender löst bei Rollenspiel-Fans Entzücken aus: Noch ist nichts angekündigt, zunächst muss das Neverwinter-Nights-Add-on reichen.





WARCRAFT 3: FROZEN THRONE Vorfreude auf eines der besten Add-ons der letzten Jahre, demnächst in den Charts: Der Test (Seite 84) verrät alle Neuheiten.



FIFA 2004 Ganze 21 Plätze dribbelt die Fußballsimulation nach oben: Ein Manager-Modus und zweite Ligen deuten auf ein Plus an Komplexität hin.

Top 3 Absteiger

1



SPELLFORCE Das Warcraft-3-Add-on scheint den gröbsten Echtzeit-Heißhunger zu stillen: Trotz E3-Strategie-Triumph (s. PC Games 07/03) taumelt Spellforce. Einen Blick hinter die Kulissen gewährt der Report auf Seite 26.





ANNO-1503-ADD-ON Bange Frage: Kommt der Mehrspielermodus doch erst mit dem Add-on? Das immer noch ausstehende Feature nervt treue Anno-Fans.



DUKE NUKEM FOREVER Im freien Fall nach unten rauscht der Shooter von 3D „Wir sagen nix mehr" Realms. Die Fans bleiben skeptisch – und warten ab.

Auf diese Spiele **freuen sich die PC-Games-Leser** am meisten:

Rang (Vormonat)	Tendenz	Titel Genre	Publisher Entwickler	Termin Letztes Preview
1 (1)	-	**Half-Life 2** Ego-Shooter	Vivendi Universal Valve	4. Quartal 2003 07/03
2 (3)	▲	**Doom 3** Ego-Shooter	Activision id Software	4. Quartal 2003 07/02
3 (2)	▼	**Deus Ex 2: Invisible Wars** Action-Adventure	Eidos Interactive Ion Storm	Oktober 2003 04/03
4 (-)	NEU	**Baldur's Gate 3** Rollenspiel	- Bioware	Noch nicht bekannt -
5 (9)	▲	**Warcraft 3: Frozen Throne** Echtzeit-Strategie	Vivendi Universal Blizzard	04. Juli 2003 Test auf Seite 84
6 (7)	▲	**Counter-Strike: Condition Zero** Taktik-Shooter	Vivendi Universal Ritual Entertainment	November 2003 05/03
7 (4)	▼	**Black & White 2** Aufbau-Strategie	Electronic Arts Lionhead Studios	Ende 2003 05/03
8 (5)	▼	**World of Warcraft** Online-Rollenspiel	Vivendi Universal Blizzard	2004 07/03
9 (-)	NEU	**Jedi Knight 3** Ego-Shooter	Activision LucasArts	3. Quartal 2003 06/03
10 (11)	▲	**Max Payne 2** Action-Adventure	Take 2 Interactive Remedy/Rockstar	Herbst 2003 Aktuelle Ausgabe
11 (-)	NEU	**Die Sims 2** Aufbau-Strategiespiel	Electronic Arts Maxis	Februar 2004 07/03
12 (33)	▲	**FIFA 2004** Fußball-Simulation	Electronic Arts EA Sports	November 2003 07/03
13 (13)	-	**S.T.A.L.K.E.R.** Ego-Shooter	- GSC Gameworld	Ende 2004 07/03
14 (14)	-	**Star Trek: Elite Force 2** Ego-Shooter	Activision Raven Software	Erhältlich Aktuelle Ausgabe
15 (21)	▲	**Baphomets Fluch 3** Adventure	THQ Revolution Software	10. Oktober 2003 06/02
16 (12)	▼	**Far Cry** Ego-Shooter	Ubi Soft Cry Tek	Ende 2003 07/03
17 (17)	-	**Commandos 3** Taktik-Spiel	Eidos Interactive Pyro Studios	August 2003 05/03
18 (10)	▼	**Spellforce** Echtzeit-Strategie	Jowood Phenomic	3. Quartal 2003 01/03
19 (24)	▲	**Tomb Raider: The Angel of Darkness** Action-Adventure	Eidos Interactive CORE Design	Ende Juli 2003 Aktuelle Ausgabe
20 (-)	NEU	**Age of Mythology: Titans** Echtzeit-Strategie	Microsoft Ensemble Studios	September 2003 -
21 (18)	▼	**Breed** Ego-Shooter	CDV Brat Design	August 2003??? 05/03
22 (-)	NEU	**Operation Flashpoint 2** Taktik-Shooter	Codemasters Bohemia Interactive	2004 -
23 (29)	▲	**Star Wars: Galaxies** Online-Rollenspiel	Noch nicht bekannt LucasArts	US-Version erhältlich 07/02
24 (25)	▲	**World Racing** Rennspiel	TDK Mediactive Synetic	August 2003 04/03
25 (16)	▼	**Anno-1503-Add-on** Aufbau-Strategie	Electronic Arts Sunflowers	Ende 2003 05/03
26 (19)	▼	**Star Wars: Knights of the Old Republic** Rollenspiel	Electronic Arts LucasArts	Ende 2003 07/03
27 (-)	NEU	**Splinter Cell: Pandora Tomorrow** Taktik-Shooter	Ubi Soft Ubi Soft	Anfang 2004 -
28 (-)	NEU	**Call of Duty** Ego-Shooter	Activision Raven Software	Oktober 2003 06/03
29 (58)	▲	**Republic: The Revolution** Aufbau-Strategie	Elixir Studios Eidos Interactive	Juli 2003 Aktuelle Ausgabe
30 (15)	▼	**Thief 3** Taktik-Shooter	Eidos Interactive Ion Storm	2004 06/03
31 (34)	▲	**Fußballmanager 2004** Wirtschaftssimulation	Electronic Arts EA Sports	November 2003 -
32 (27)	▼	**Final Fantasy 11** Rollenspiel	Eidos Interactive Square	Ende 2003 -
33 (26)	▼	**Halo** Ego-Shooter	Microsoft Bungie Software	Oktober 2003 07/03
34 (31)	▼	**Sacred** Action-Rollenspiel	Bigben Interactive Ascaron	Herbst 2003 Aktuelle Ausgabe
35 (40)	▲	**Anstoß 5** Wirtschaftssimulation	Bigben Interactive Ascaron	2004 -
36 (30)	▼	**Die Siedler 5** Aufbau-Strategie	Ubi Soft Blue Byte	2004 -
37 (22)	▼	**Duke Nukem Forever** Ego-Shooter	Take 2 Interactive 3D Realms	Ende 2003 -
38 (32)	▼	**Counter-Strike 1.6** Multiplayer-Shooter	Vivendi Universal Valve	November 2003 -
39 (-)	NEU	**Need for Speed: Underground** Rennspiel	Electronic Arts Electronic Arts	Februar 2004 -
40 (37)	▼	**NHL 2004** American Sports	Electronic Arts EA Sports	November 2003 -
41 (47)	▲	**Sam & Max 2** Adventure	Activision LucasArts	März 2004 -
42 (20)	▼	**Battlefield Command** Echtzeit-Strategie	Codemasters 1C	1. Quartal 2004 03/03
43 (28)	▼	**Quake 4** Ego-Shooter	Activision id Software	2004 -
44 (38)	▼	**Railroad Tycoon 3** Aufbau-Strategie	Take 2 Interactive Poptop Software	2003 06/03
45 (-)	NEU	**Unreal Tournament 2004** Multiplayer-Shooter	Atari Epic	3. Quartal 2004 Aktuelle Ausgabe
46 (-)	NEU	**Vampire 2: Bloodlines** Rollenspiel	Activision Troika Games	2004 07/03
47 (-)	NEU	**Medal of Honor: Breakthrough** Ego-Shooter	Electronic Arts 2015	Herbst 2003 -
48 (46)	▲	**Codename Panzers** Echtzeit-Taktik	CDV Stormregion	1. Quartal 2004 07/03
49 (39)	▼	**The Movies** Aufbau-Strategie	Activision Lionhead Studios	2004 07/02
50 (35)	▼	**Galaxy Andromeda (ehemals Imperium Galactica 3)** Runden-Strategie	CDV Mithis	November 2003 -



Made in Germany, Teil 4

Zu Besuch bei Phenomic

Wer frech ist, kommt in den Keller! Und wer Computerspiele entwickeln will, auch. Jedenfalls war das bis vor kurzem beim Spellforce-Entwicklerteam Phenomic so gang und gäbe.

Der 25. Mai 2003, ein paar Tage vor unserem Besuch bei Phenomic: Der Fußballclub Eintracht Frankfurt und der Lokalrivale Mainz 05 kämpfen in einem Fernduell um den Platz des dritten Aufsteigers in die 1. Bundesliga. Mainz spielt souverän und gewinnt das Spiel gegen Braunschweig 4:1. Aber Frankfurt schafft die Sensation, schießt in allerletzter Minute noch zwei Tore gegen Reutlingen und steigt auf.

EXKLUSIV AUF DVD



Redakteur Dirk Gooding besuchte Phenomic Game Development in ihren neuen Büro-Räumen.

„Schade für die Mainzer, aber mein Herz schlägt eh für Eintracht Frankfurt", erzählt uns Sven Liebich. Schweißperlen bilden sich auf der Stirn des Chefdesigners von Phenomic Game Development (**Spellforce**), allerdings nicht aus Angst vor Mainzer Fußballfans. Für unseren Studio-Besuch im Rahmen der Made-in-Germany-Serie haben wir uns nämlich ausgerechnet einen der heißesten Tage des Jahres ausgesucht.

Von ganz unten nach ganz oben

Trotz 34 Grad Außentemperatur herrscht eine gelöste Stimmung in den Büroräumen der Phenomic-Entwickler. Denn bis vor einigen Wochen saß die gesamte Crew noch in den Kellerräumen des Privathauses von Chef Volker Wertich in Ingelheim. „Meine Güte, wenn ich daran zurückdenke", fasst sich Wertich an den Kopf und verdreht die Augen. „Wir saßen da unten echt wie die Legehühner, das konnte auf die Dauer nicht gut gehen. Durch die beengten Platzverhältnisse war an produktives Arbeiten ja kaum zu denken. Ein Wunder, dass wir überhaupt etwas zustande gebracht haben." Zustande gebracht haben die Ingelheimer in dieser Zeit tatsächlich einiges. Beispielsweise den Umstieg von 2D auf 3D. Ende 2000 kaufte Phenomic für das **Spellforce**-Projekt die Krass-Engine von Massive Development (**Schleichfahrt, Aquanox**). Für **Siedler**-Erfinder Wertich stand zu diesem Zeitpunkt fest, dass er und sein Team den



KARNEVAL IN MAINZ Für das Balancing von Monster- und Heldenfiguren schlüpft das Spellforce-Team schon mal selbst in die Latexmaske und prügelt sich mit Gummi-Schwertern und Knüppeln. Auch Hund Janusch macht mit!



SCHONUNGSLOS Wer nicht spurt, wird von den beiden Assistenten des Projektleiters Ralf Adam mit übelsten Sprüchen fertig gemacht.

Sprung ins Dreidimensionale wagen müssen, um alle Ideen und geplanten Features umsetzen zu können. Ein Wagnis, das sich auszahlen sollte. National wie auch international gehört **Spellforce** zu den interessantesten Spielen im Echtzeit-Genre, die sich in der Entwicklung befinden (siehe Kasten) – und sieht dank der Krass-Engine auch noch verflixt gut aus. Selbst bei Massive Development ist man von dem Ergebnis überrascht. „Dass man mit der Krass-Engine mehr machen kann als ein Actionspiel, sieht man sehr schön am Beispiel von **Spellforce**. Wir sind in jeder Hinsicht sehr beeindruckt von dem, was Phenomic da auf die Beine gestellt hat", erzählt uns Ingo Frick, Technischer Direktor bei Massive, auf unsere Nachfrage.

Viel Platz für Kreativität

Zurück in Ingelheim. „Mit unseren neuen Büroräumen in der Binger Straße bin ich mehr als glücklich", versichert uns Volker Wertich. Das kann er auch, denn Phenomic belegt in dem Bürogebäude ein ganzes Stockwerk mit 750 Quadratmetern. Viele der Räume stehen noch leer oder sind mit Umzugskartons gefüllt, während in anderen schon wieder der typische Entwickleralltag seine Spuren hinterlassen hat. Beispielsweise im Büro von Klaus und Tobias: Der Raum ist verdunkelt, Pizzakartons und Kisten mit Wasserflaschen stapeln sich in einer Ecke. Im hellen Großraumbüro nebenan haben sich ein paar Leveldesigner breit gemacht, unter ihnen die 27-jährige Sidunie Langer. Die sympathische Leveldesignerin mit gepiercter Augenbraue ist seit vier Monaten bei Phenomic und arbeitet vorerst als Aushilfe bei den Ingelheimern. Neben Hoa Tu Ngoc (Design), Dragica Kahlina (KI-Programmierung) und Birgit Krause (Buchhaltung) ist Sidunie eine von vier Frauen, die aktiv an **Spellforce** mitwirken. Jirka Dell'Oro-Friedl, der Mann für die Partikeleffekte in **Spellforce**, sitzt dagegen lieber etwas abseits vom Rest der Truppe. In seinem spartanisch eingerichteten Ein-Mann-Büro mit Fenster zum Hof sieht es in etwa so aus wie bei **Unreal**-Chefprogrammierer Tim Sweeney: ein Tisch, ein Stuhl, PC mit Maus, Tastatur und Monitor sowie ein Kalender an der Wand – das war's. Der einzige Unruheherd in seinen vier Wänden ist Jirkas eineinhalb Jahre alter Sohn, der auch schon mal auf einem Skateboard sitzend durch die Gänge fegt. Wenn dann noch der gutmütige Labrador Janusch von Sven Liebich seine Runde durch die Büroräume macht und nach dem Rechten sieht, fehlt zur Familienidylle eigentlich nur noch der charakteristische Sound der Autohupe aus der Fernsehserie **Die Waltons**.

Lieber Spiele machen

Für Ralf Adam ist es ein anstrengender Tag, nicht nur wegen der Hitze. Adam koordiniert als Projektleiter das Phenomic-Team und wacht mit Argusaugen darüber, dass Programmierer, Grafik- und Leveldesigner ihre geplanten Abgabetermine einhalten. Bis vor kurzem war er noch Executive Producer bei Jowood, arbeitet seit dem 1. Juli aber fest bei Phenomic. „Als Executive Producer koordinierst du die Arbeit der anderen Produzenten", erklärt Adam. „Du tauchst am Ende einer Spiele-Produktion zwar in den Credits auf, hast aber mit dem eigentlichen Titel kaum etwas zu tun gehabt. So lief das beispielsweise bei **Gothic 2** ab, welches vom damaligen Produzenten Reinhard Döpfer exzellent betreut wurde. Ich selbst hab von **Gothic 2** in der Produktionsphase leider nicht viel gesehen." Eine auf die Dauer unbefriedigende Situation für Adam, der laut eigenen Aussagen lieber Spiele entwickelt als verwaltet. „Die tägliche Arbeit als Produzent an einem Projekt macht mir persönlich viel mehr Spaß. Ich bin jetzt ziemlich glücklich, dass ich als Projektleiter bei **Spellforce** mithelfen kann." Dabei drücken wir Ralf Adam, Volker Wertich und dem Rest von Phenomic alle Daumen, die wir auftreiben können.

ZAHLEN UND FAKTEN
Phenomic Game Development

FIRMENSITZ: Ingelheim
BESTEHT SEIT: 1988, als vollständiges Entwicklungsteam aber erst seit 2000
GESCHÄFTSFÜHRER: Boris Kunkel, Volker Wertich
ANZAHL MITARBEITER: 27
SPIELE IN DER ENTWICKLUNG: Spellforce
GEPLANTE VERÖFFENTLICHUNG: Ende September/Anfang Oktober
FRÜHERE PROJEKTE: Siedler 1 + 3

PHENOMIC
GAME DEVELOPMENT

In der Entwicklung: Spellforce

Strategie, Rollenspiel und Aufbau – **Spellforce** vereint die unterschiedlichsten Elemente.



Spellforce ist kein Echtzeit-Strategiespiel nach Schema F, sondern mixt munter das Strategie-, Rollenspiel und Aufbau-Genre miteinander. Sie steuern einen Avatar, der wie in **Warcraft 3** kleinere Armeen befehligt. Nebenher kümmern Sie sich noch um den Ausbau Ihrer Siedlungen und entwickeln Ihren Charakter ähnlich wie in einem Rollenspiel.



BEI DER ARBEIT Leveldesignerin Sidunie verdient sich im wahrsten Sinne des Wortes ihr Brot.

BAUSTELLE SPELLFORCE Projektleiter Ralf Adam gibt alles, damit aus Spellforce ein Spitzenspiel wird.

Robin Hood der Spieler

Wie ein moderner Robin Hood wehrt sich Jan Petersen gegen scheinbare BPjM-Willkür – und macht sich dafür sogar strafbar.



SYMBOLISCHER AKT Jan Petersen macht sich im Dienst der Spielergemeinde strafbar.

Der 25-jährige Programmierer Jan Petersen entspricht nicht gerade dem klassischen Bild eines vorsätzlichen Straftäters oder Rebellen – seit dem 19. Juni ist er das allerdings: In einem symbolischen Akt verkaufte der Initiativen-Begründer das indizierte **Unreal Tournament 2003** an eine 16-Jährige – verstieß also wissentlich gegen §15, Absatz 1 Ziffer 1 des JuSchG. Auf ein solches „Überlassen oder Zugänglichmachen" von indizierten Trägermedien steht laut Strafvorschriften (§ 27, Absatz 1) bis zu ein Jahr Gefängnis oder eine Geldstrafe – in diesem Fall voraussichtlich 90 Tagessätze à 50 Euro, also 4.500 Euro.

Präzedenzfall gesucht

Sich als eigentlich unbescholtener Bürger gegen ein Gesetz zu stellen, klingt tendenziell befremdlich bis verrückt – ist laut Petersen allerdings die einzige Möglichkeit, vor Gericht zu ziehen. Eine normale Verfassungsbeschwerde würde nämlich mit der Begründung abgeschmettert werden, dass es keine massiven negativen Auswirkungen für den Verbraucher gäbe. Sinn macht das Ganze, wenn man Petersens weiteren Plan betrachtet: Im nun anstehenden Verfahren wird er sich zur Verteidigung auf §18 Absatz 7 („Medien aus der Liste zu streichen, wenn die Voraussetzungen für eine Aufnahme nicht mehr vorliegen") berufen. Mithilfe diverser wissenschaftlicher Studien (unter anderem Dr. Christian Büttner, Leiter der Hessischen Stiftung für Friedens- und Konfliktforschung) und Vergleiche bisheriger Urteilsbegründungen (etwa **UT 2003** und **Counter-Strike**) soll dann bewiesen werden, dass die Voraussetzungen für eine Indizie-

rung in diesem Fall von Anfang an nicht gegeben waren. Beispielsweise wurde **Counter-Strike** von der BPjM explizit eine soziale Komponente attestiert – die Spieler würden sich in Clans organisieren und LAN-Partys besuchen. Außerdem stünde der sportliche Wettstreit im Vordergrund, nicht das Auslöschen von Bildschirmleben – und zwar trotz der realitätsnahen Gewaltdarstellung. Das sind Faktoren, die gleichermaßen auf **UT 2003** zutreffen, bei der Betrachtung allerdings offenbar keine Rolle spielten. So wird in der Begründung der Indizierung von „Genugtuung durch Tötungsszenarien" gesprochen, davon, dass „der alleinige Spielzweck von **Unreal Tournament 2003** die Ausübung brutalster Gewalt gegen Menschen und menschenähnliche Wesen ist" – schlichtweg eine wahrheitsfremde Aussage. Bittere Fußnote: Die von der BPjM nicht indizierte, englische **CS**-Version wurde vorher von der USK als „Ab 18" (jetzt „Keine Jugendfreigabe") eingestuft, während **UT 2003** in der „Ab 16"-Version geprüft wurde.

Ausblick

Obwohl er noch keine Prognose zum Ausgang des Verfahrens abgeben kann, bleibt Petersen optimistisch: „Bei einem Freispruch müsste als Konsequenz besagtes Spiel aus der Liste gestrichen werden. Gleichzeitig wäre das Urteil richtungsweisend für andere Spiele, die sich auf dem Index befinden. Erfolgt jedoch eine Verurteilung – die im Übrigen nicht minder wahrscheinlich ist – ergibt sich dann die Möglichkeit, vor das Bundesverfassungsgericht zu gehen. Nun würde eine Ablehnung der Klage nämlich in der Tat massive Auswirkungen nach sich ziehen, nämlich eine Geld- oder Freiheitsstrafe." Ein bis zwei Jahre müssen wir uns noch bis zum Urteil gedulden, und das, obwohl die Schleswig-Holsteiner Gerichte weniger überlastet sind als etwa in Hamburg oder Niedersachsen. JUSTIN STOLZENBERG

INTERVIEW MIT JAN PETERSEN

„Keine Zusammenarbeit mit Publishern"



JAN PETERSEN stellt sich nach seinem Vortrag unseren Fragen.

PC Games: Auf eurer Homepage beruft ihr euch auf die Ausführungen des Nürnberger Professors Karl Albrecht Schachtschneider über das EU-Recht und die deutsche Indizierungspraxis. Habt ihr mit ihm zusammengearbeitet oder unterstützt er euch in irgendeiner Weise?

Petersen: „Es war uns nicht möglich, an ihn ranzukommen. Wir haben Mails an seine Universitätsadresse geschickt, da ist aber noch nichts zurückgekommen, und es ist demnach nicht klar, ob die Schreiben überhaupt angekommen sind. Zudem hat sich herausgestellt, dass der Weg über Europa nicht mehr genommen wird, sondern der innerdeutsche."

PC Games: Habt ihr davon abgesehen wissenschaftliche Unterstützung bekommen?

Petersen: „Wir haben bislang erst mal vorhandene Gutachten und Arbeiten zu dem Thema studiert. Es ist ja klar, dass jeder Gutachter Geld sehen will, egal wie gemeinnützig eine Initiative noch sein mag."

PC Games: Bislang habt ihr 4.200 Euro Spendengelder einnehmen können, die Kosten sind allerdings deutlich höher. Wie kommt es, dass du mit so viel persönlichem Einsatz dabei bist?

Petersen: „Eigentlich aus Enthusiasmus. Ich kann mich einfach nicht damit anfreunden, dass die Gesetzeslage hier so restriktiv ist, während es in den benachbarten europäischen Ländern ganz anders läuft."

PC Games: Hattet ihr schon direkten Kontakt zur BPjM? Wie haben die auf eure Initiative reagiert?

Petersen: „Nein, wir haben noch keinen Kontakt aufgenommen. In einem kürzlich stattgefundenen Themenchat hat eine Mitarbeiterin der BPjM auf die Frage, ob sie schon von unserer Initiative gehört hätte, nur geantwortet: ‚Jeder hat das Recht, seine Meinung kundzutun.' Die sind Klagen allerdings gewohnt, in den 80er-Jahren hatten sie sehr viele Prozesse zu überstehen."

PC Games: Werdet ihr also nicht wirklich ernst genommen?

Peters: „Ich denke schon, dass sie uns ernst nehmen. Aber das sind ja Menschen, die nicht aus innerer Überzeugung für die BPjM arbeiten. Sie haben ihren geregelten Arbeitstag und erledigen in der Behörde ihre Angelegenheiten – was da noch nebenbei passiert, interessiert die meisten wohl nicht allzu sehr."

PC Games: Arbeitet ihr mit Publishern zusammen, etwa EA, die ja selbst gegen die Indizierung von **C&C Generals** vorgehen?

Petersen: „Wir haben nicht vor, Firmen zu kontaktieren, wir haben denen bislang nicht mal E-Mails geschickt. Und zwar aus dem einfachen Grunde, dass diese Sache mal wirklich von den Spielern selbst durchgeführt werden sollte, also von den betroffenen Verbrauchern. Wir wollen nicht für irgendeine Firma Lobby-Arbeit oder Ähnliches leisten, das würde unserer Sache einen schlechten Beigeschmack geben."

PC Games: Kannst du für unsere Leser bitte noch mal in einem oder zwei Sätzen zusammenfassen, worauf eure Klage begründet ist?

Petersen: „Die Klage fußt darauf, dass die Indizierung von Computerspielen und generell sehr strenge Jugendschutz-Regelungen in Deutschland nicht konform mit den europäischen Gesetzen sind. Noch dazu steht die Indizierungspraxis in klarem Widerspruch zu wissenschaftlichen Erkenntnissen."

Chronologie der Initiative

- 4. März 2002: Die BPjM prüft einen Indizierungsantrag für **Counter-Strike**.



- 26. April 2002: Massaker von Erfurt. Anschließend mediale Hetzjagd auf Computerspiele, insbesondere **Counter-Strike** steht im Rampenlicht der Öffentlichkeit.

- 7. Mai 2002: Studie besagt, dass Indizierungen EU-Recht widersprechen. Idee einer Klage geboren. Gründung der Initiative gegen Indizierung von Computerspielen.

- 16. Mai 2002: **Counter-Strike** wird nicht indiziert. Viele Politiker äußern sich bestürzt über das Urteil. Daher sieht die Initiative vorerst keinen Handlungsbedarf.

- 26. Februar 2003: Indizierung von **C&C Generals** und **UT 2003**, trotz „Ab 16"-Freigabe der USK



- 28. Februar 2003: Spieler sind bestürzt. Zwei Tage später ist die Homepage der Initiative unter www.bpjm-klage.de online. 5.000 Unterschriften während der ersten 24 Stunden.

- 19. Juni 2003: Der Symbolische Akt: Verstoß gegen §15, Absatz 1 des Jugendschutzgesetzes. Dadurch wird eine Grundlage als Ausgangspunkt der Verhandlung geschaffen.

HOTWARE GAMES

Ltd. Edition nur solange Vorrat reicht!

erhältlich ab 4.7.03

69.-

Tomb Raider
The Angel of Darkness Ltd. Edition
Limitierte Auflage von 7.500 Stück! Enthält PC-Spiel, Taschenlampe, Schlüsselband, Soundtrack, u.v.m.

49.-

Tomb Raider
The Angel of Darkness
Lara Croft gerät in die Fänge einer mächtigen Verschwörung.

44.-

Star Trek - Elite Force 2
Neue Aufgaben, neue Feinde, neue Waffen. Tauche ein in das Star Trek-Universum, entdecke neue Lebensformen und rette als Sternenoffizier die Galaxie!

49.- **59.-**

MotoGP
Ultimate Racing Technology 2
Der Nachfolger zum Motorsport-Knaller 2002, Hochgeschwindigkeits-Spektakel pur!

19.- **39.-**

Red Faction 2
Es lebe die Revolution! Bestückt mit einem Arsenal von Waffen und Sprengkörpern ziehst Du in den Kampf. Stürze die Diktatur!

Online-Shopping:



buch.de
einfach vielseitiger

MOVIES & GAMES
www.moviesandgames.de
Hotline: 040-63128850

BAUER
55116 Mainz, 06131-232514

dodenhof
Die Einkaufsstadt, die alles hat
28870 Ottersberg, 04297/3433

Duttenhofer
97070 Würzburg, 0931-3095-0

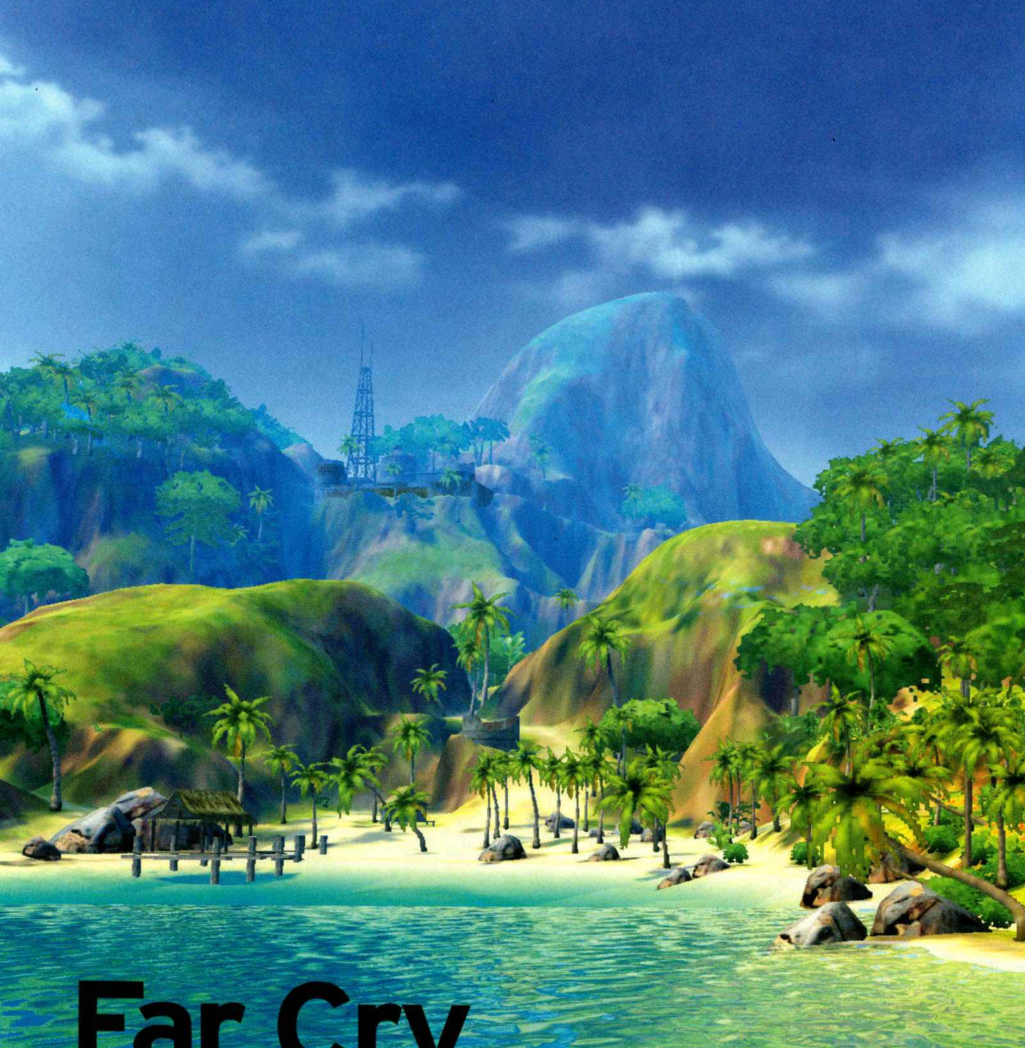
Elektro Elsässer
71065 Sindelfingen, 07031-877071

EDEKA Music Shop
83301 Traunreut, 08669-12992
83512 Wasserburg a.I., 08071-5989-0
82110 Germering, 08984-704322
A-5280 Braumau, 0043-77228375715

expert
R&K Markt • Dinslaken
46539 Dienslaken, 02064-4149-0

MEGA COMPANY
26871 Papenburg, 04961-3029
27793 Wildeshausen, 04431-99010
29525 Uelzen, 0581-9088-0
37574 Einbeck, 05561-9495-0
38229 Salzgitter-Lebenst., 05341-17007
38518 Gifhorn, 05371-8150-0
88069 Tettnang, 07542-9323-0
88212 Ravensburg, 0751-366880
88400 Biberach, 07351-1985-0

MEDI MAX
01662 Meisen, 03521-408660
01968 Senftenberg, 03573-363617
06847 Dessau, 0340-540040
06667 Leißling, 0 34 43-33 75-0
07318 Saalfeld, 03671-5363
07333 Unterwellenborn, 03671-4466-0
07749 Jena, 03641-46810
08371 Glauchau, 03763-7797-0
09244 Lichtenau, 037208-8040
10439 Berlin-Prenzl., 030-4471160



Far Cry

Wer beim Ego-Shooter **Far Cry** immer noch an Sommer, Sonne, Sonnenschein denkt, den müssen wir langsam eines Besseren belehren. Die Cry-Engine malt zwar mühelos eine paradiesische Landschaftsgrafik auf die Innenseite des Monitors, allerdings wird diese im Spielverlauf wohl ordentlich durch Explosionen und Brände verschandelt. Dank ausgefeilter Programmroutinen und der Unterstützung von Pixel Shadern und Vertex Shadern soll **Far Cry** schon ab einer Geforce3 und einem 1-GHz-Prozessor mit spielbaren Frameraten laufen.

Entwickler .... Crytek
Anbieter .... Ubi Soft
Termin .... Ende 2003

VORSCHAU

STRATEGIE



ACTION



ABENTEUER

SPORT



EPISODE 1 Wer Urzeit-Riesen fängt, züchtet und trainiert, hat bei Landschlachten entscheidende Vorteile.

Wer ist eigentlich ... Friis Tappert?

Bevor Friis zu Sunflowers wechselte, betreute er bei CDV unter anderem das Action-Rollenspiel **Divine Divinity**. Als Produzent von **Paraworld** überprüft er das Spieldesign, das Game Balancing und die Features und achtet außerdem darauf, dass die technische und grafische Qualität eingehalten wird. Ihm zur Seite steht unter anderem das Team der Qualitätssicherung (QA), das ein Spiel in allen Entwicklungsphasen intensiv Probe spielt.

„Mit den Einheiten auf Du und Du"

In Berlin entsteht ein echtes Mammut-Projekt - im wortwörtlichen Sinne. **Denn in der riesigen 3D-Fantasy-Welt von Paraworld stapfen turmhohe Dinosaurier durch exotische Siedlungen.** PC Games entlockte dem Produzenten des Spiels erste Details.

Im Sunflowers-Hauptquartier im hessischen Heusenstamm kümmert man sich derzeit nicht nur um das für Ende 2003 geplante **Anno 1503-**Add-on, sondern auch um **Paraworld**. Ob es bei diesem vorläufigen Behelfs-Arbeitstitel bleibt: unklar. Die eigentliche Entwicklung – das Programmieren, Rendern, Modellieren, Konzipieren – geschieht bei SEK in Berlin. SEK machte mit dem vor zwei Jahren erschienenen Zwergen-Aufbauspiel **Wiggles** erstmals auf sich aufmerksam und arbeitet seitdem an **Paraworld**, einem Echtzeit-Strategiespiel, dessen unglaubliche Detailfülle fast jedes andere Spiel dieses Genres übertrumpft – und ja, selbst ein **Black & White 2**. Derlei Lob hört auch Sunflowers-Produzent Friis Tappert gern, der sich mit PC Games zum Interview traf.

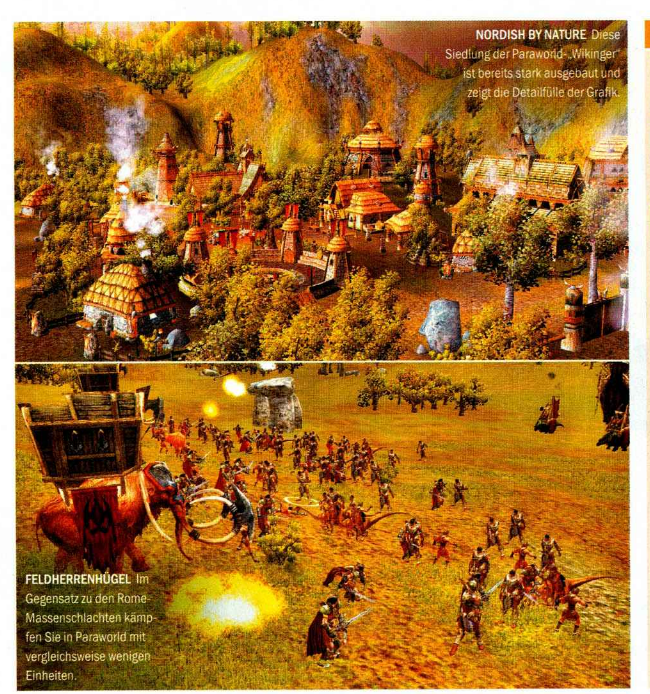
PC Games: Bis zur Veröffentlichung vergeht noch mindestens ein Jahr. Auf der E3 habt ihr **Paraworld** erstmals gezeigt, allerdings nur handverlesenen Journalisten hinter verschlossenen Türen – so was macht man doch normalerweise nur, damit andere Entwickler nicht spicken können. Wäre ich Spieldesigner bei der Konkurrenz: Welches Feature würde mich denn am ehesten „inspirieren"?

Tappert: „In **Paraworld** haben wir zum Beispiel eine einfache, aber sehr geniale Lösung, wie die diversen Einheiten beziehungsweise das ganze Spiel auf innovative Art organisiert und gesteuert werden können. Da es aber im Hinblick auf unser Release-Datum in der zweiten Jahreshälfte 2004 mit Sicherheit nicht zu spät für ‚Inspirationen' sein könnte, erzähle ich hier und jetzt auch nicht mehr dazu."

PC Games: Paraworld basiert auf einer recht komplexen Story mit Jules-Verne-Zeitreise-Elementen, Dinosauriern, historischen Persönlichkeiten, exotischen Stämmen und Helden. Wie ist die Idee zu dieser Welt entstanden?

Tappert: „Das Entwicklerteam SEK ist nicht nur sehr kreativ, sondern vor allem ein eingespieltes Team. Die Idee hat das Team in langen Tagen und Nächten zusammen ausgebrütet. Ziel war es, immer die Helden und Völker des Spieles in einem herausragenden Setting mit einer einzigartigen Story zu kombinieren. SEK hat dabei aber nie aus den Augen verloren, dass beides, Story und Spiel, nur zusammen funktionieren kann."

PC Games: Rome, Black & White 2, Lords of Everquest, Empires: Die Strategie-Rivalen setzen auf brachiale Massenschlachten, in **Paraworld** kon-



NORDISH BY NATURE Diese Siedlung der Paraworld-„Wikinger" ist bereits stark ausgebaut und zeigt die Detailfülle der Grafik.

FELDHERRENHÜGEL Im Gegensatz zu den Rome-Massenschlachten kämpfen Sie in Paraworld mit vergleichsweise wenigen Einheiten.

Das ist Paraworld



Das Aufbau- und Echtzeit-Strategiespiel basiert auf einer ungewöhnlichen Zeitreise-Story inklusive diverser Epochen und fünf Klimazonen, in die sich drei Helden und mehrere historische Persönlichkeiten verirren. In drei Kampagnen betreuen Sie zudem je ein afrikanisch, nordisch und asiatisch anmutendes Volk, deren Anhänger Erfahrung sammeln, mit Gegenständen und Waffen ausgestattet werden können und in der Stammeshierarchie aufsteigen. Ein umfangreicher Gebäude- und Technologiebaum sorgt für die nötige Spieltiefe. Besonderer Clou: Riesige Urzeitwesen wie Brontosaurus, Mammut oder Tyrannosaurus stapfen und fliegen durch die Welten und können erlegt, kultiviert und als Kampfmaschinen eingesetzt werden. **Paraworld** sieht im bewegten Zustand noch prächtiger aus als auf Screenshots: Figuren, Architektur, Dinos und Landschaften sind mit enorm vielen Details ausgestattet und geschmeidig animiert.

trolliert man Stämme mit wenigen Dutzend Einheiten. Welche Vorteile versprecht ihr euch davon?

Tappert: „Wir möchten für den Spieler eine enge Bindung zu den eigenen Einheiten und vor allem den Helden erreichen. Mit riesigen Mengen von völlig gleichen Einheiten ist dies nicht möglich. Wenn der Spieler weiß, dass für zerstörte Einheiten ständig neue Einheiten nachproduziert werden, ist es logisch, dass er sich weniger mit ihnen beschäftigt. Bei **Paraworld** kennt der Spieler jede seiner Einheiten recht gut und einige sogar sehr genau. Er wird sich sehr gut überlegen, wie er seine Einheiten aufgrund deren speziellen Fähigkeiten strategisch einsetzt."

PC Games: Wie viel **Wiggles** steckt in **Paraworld**? Heißt: Welche technischen und spielerischen Erkenntnisse sind in das neue Spiel geflossen?

Tappert: „**Paraworld** ist eine komplette Neuentwicklung, sowohl technisch als auch spielerisch. Ein paar Ideen aus **Wiggles** sind mit eingeflossen, zum Beispiel die Individualität der Charaktere."

PC Games: In **Paraworld** tummeln sich über 40 Dino-Arten. Was kann ich mit denen anstellen?

Tappert: „Die Dinosaurier sind ein zentraler Teil des Spiels. Sie können als Nutztiere eingesetzt werden, ebenso aber auch als gewaltige Kampfeinheit. Dinos können also sowohl zivile als auch militärische Einheiten sein. Interessanterweise sind die Dinos aber nicht zwingend an eine Funktion gebunden. So kann der Spieler manche Saurier durch unterschiedliche „Aufbauten" jeweils als Kampf-Dino, aber auch als Zivil-Dino nutzen. Da die Levels von **Paraworld** sehr lebendig sind, gibt es die meisten Dinosaurier natürlich in der freien Wildbahn. Diese können dann beispielsweise einfach getötet und dann zu Nahrung verarbeitet werden. Es gibt aber auch die Möglichkeit, sie zu fangen und anderen Funktionen zuzuführen."

PC Games: Abgesehen vom Look: Wodurch sollen sich die drei Völker in erster Linie unterscheiden?

Tappert: „Die Völker in **Paraworld** zeichnen sich dadurch aus, dass sie sich sehr unterschiedlich spielen. Dies wird vor allem dadurch möglich, dass die Völker völlig verschiedene Tech-Trees besitzen und dadurch zum Beispiel auch mit unterschiedlichen Waffen und Einheiten kämpfen. Ein weiterer Punkt ist der, dass nicht alle Völker die gleichen Ressourcen benötigen, sondern diese sich in bestimmten Bereichen unterscheiden. Ressourcen zu finden, um seine Siedlung aufzubauen oder sein Volk zu ernähren, kann für den Spieler also je nach gewähltem Volk eine völlig andere Herausforderung darstellen."

PC Games: Wer's live gesehen hat, weiß: **Paraworld** simuliert die technisch derzeit spektakulärste 3D-Strategie-Welt. Welche Mindestkonfiguration peilt ihr für eine vernünftige Performance an?

Tappert: „Es sollte natürlich nicht vergessen werden, dass **Paraworld** erst in der zweiten Jahreshälfte 2004 released wird und sich die Hardware-Voraussetzungen bis dahin stetig weiterentwickeln. Als Empfehlung ist derzeit ein Pentium 3 mit 2 GHz, 256 MByte RAM und einer 64-MByte-Grafikkarte angepeilt, was einer Geforce 2 entspricht.

PC Games: Danke für das Gespräch! PETRA MAUERÖDER



BELAGERT Im Innenhof einer Burg kämpft unsere Party gegen finstere Schergen und wild gewordene Wölfe.

Knightshift

Wenn Sie bei Knightshift Drachen in die Schlacht schicken, dann im übertragenen Sinne. Anstatt der Schuppentiere **kommandieren Sie Schwiegermütter herum.**

Die Macher von **Earth 2150** arbeiten derzeit am Rollenspiel-Strategie-Mix **Knightshift** und entfernen sich damit von BattleMechs und Laserwummen. Stattdessen geht es mit einer geradezu revolutionären Story ins Fantasy-Genre: Als obligatorisch-blonder Prinz waren Sie einst der Strahlemann eines noch namenlosen Fantasyreiches, bis Sie von einem machthungrigen Zauberer in ein Paralleluniversum verbannt wurden. So war es für die finsteren Mächte ein Leichtes, die Herrschaft des einst idyllischen Landes an sich zu reißen. Einem loyalen Zauberer gelingt es jedoch, den vermeintlichen Helden wieder zurückzuholen, und jetzt ist es an Ihnen, das Böse zu vertreiben.

Strategen an die Front

Weniger altbacken zeigt sich das Spielprinzip: Ähnlich wie auch **Spellforce** setzt **Knightshift** auf einen Mix aus Rollenspiel und Echtzeit-Strategie, nimmt allerdings eine deutlichere Trennung vor. Die erste der zwei Kampagnen wartet mit 24 Missionen auf und spielt sich wie ein Echtzeit-Strategiespiel mit abgespecktem Rollenspielpart. Nach Ihrer Rückkehr in die Heimat müssen Sie erst eine Rüstung aufstöbern, die Ihrer Prinzenrolle gerecht wird. Die unterdrückten Bewohner halten Sie andernfalls für einen Schwindler. Zunächst ziehen Sie alleine durch die Lande, metzeln sich durch die Fauna und pflastern Ihren Weg mit Bär- und Wolfskadavern. Immer wieder stoßen Sie auf bewohnte Dörfer und erledigen kleinere Aufträge. Zur Belohnung gibt's Einzelteile der königlichen Rüstung, bis Sie standesgemäß eingekleidet sind.

Und es hat muh gemacht

Bereits in der zweiten Mission verabschieden Sie sich vom Single-Dasein. Ein Ritter gesellt sich als Held hinzu, der Erfahrungspunkte sammeln und mit Waffen ausgerüstet werden will. Ihre Aufgabe: Helfen Sie beim Wiederaufbau eines Dorfes. Für den Siedlungsbau benötigen Sie keine Rohstoffe wie Holz oder Gold – solange die Kühe Milch geben, ist die Fantasy-Welt in Ordnung. Dementsprechend errichten Sie also Kuhställe und schicken die Wiederkäuer auf die Weide. Sind die Finger der Melkfrauen wund und die Bestände gefüllt, verlegen Sie Wege, errichten Zäune und Verteidigungstürme und bauen Baracken. Nudelholzschwingende Schwiegermütter treiben die Arbeiter an oder übernehmen gegnerische Gebäude. Jetzt geht es an die Ausbildung von Rittern, Bogenschützen und anderem Fußvolk, das Ihre Heldengruppe begleitet und wie in Echtzeit-Strategiespielen kommandiert wird. Für diese Truppen stehen diverse Rüstungs- und Waffen-Upgrades zur Verfügung.

Two in one

Zusätzlich zu dieser Einzelspielerkampagne gibt es noch einen reinen Rollenspielmodus, der in acht Kapitel unterteilt ist und zeitlich vor der Strategie-Kampagne angesiedelt ist – während Sie zum Helden werden, schmort der Prinz noch im Verlies. Vom Barbaren über die Priesterin bis zum Zauberer wählen Sie zunächst eine Profession und verteilen Erfahrungs-

1

DOPPELT HÄLT BESSER Hier schleudern eine Amazone und ihr herbeigezaubertes Abbild Blitze auf eine Horde Skelette.

Die Mixer

	Knightshift	Spellforce
Erscheinungstermin	27. August 2003	Spätherbst 2003
Story	Als zurückgekehrter Prinz vertreiben Sie das Böse aus Ihrem Heimatreich.	Als strahlender Held retten Sie das Land Nortander vor der Apokalypse.
Entwickler	Reality Pump	Phenomic
Daran hat der Entwickler bisher mitgewirkt	**Earth 2150, Heli Heroes**	**Die Siedler 1 + 3**
Umfang	24 Missionen + Rollenspielpart	32 Levels
Spiel-Engine	**Earth 3**-Engine	Krass-Engine (**Aquanox 2**)
Spielbare Rassen	Eine	Sechs
Mehrspielermodi	- Abenteuer-Modus kooperativ oder als Deathmatch spielbar - Echtzeit-Strategie-Matches mit und ohne Basenbau	Noch nicht entschieden; eventuell persistente Online-Welt
Einschätzung	Zugänglicher Genremix, der vor allem Abenteuer-Fans anspricht	Komplexe Genre-Mixtur, die vorrangig Strategiespieler fordert
Geht in die Computerspiele-Geschichte ein durch ...	Milch als Rohstoff	Komfortables Klick'n'Fight-System

UNHEIMLICH Sie sind nicht nur in knallbunter Idylle unterwegs, sondern bekämpfen Ihre Gegner auch in ungemütlichen Dunkelwäldern.

DIE MILCH MACHT'S Kühe sind Ihr wichtigstes Gut in Knightshift – ohne Milch können Sie weder Gebäude errichten noch Truppen ausbilden.

punkte auf die Attribute Ihres Charakters. Auf immer neuen, zufallsgenerierten Karten lösen Sie hier ausschließlich Quests, päppeln Ihren Helden auf (den Sie für den Mehrspielermodus übernehmen dürfen), schwingen Ihr Schwert gegen Skelette, plündern Schatzkisten und zerschlagen Fässer auf der Suche nach Unique Items. Der Rollenspielaspekt wird hier weiter ausgereizt als in der Strategie-Kampagne. Während Sie dort nur Erfahrungspunkte sammeln und pauschal stärker werden, bilden Sie Ihre Charaktere hier gezielt aus, sammeln Gegenstände im Inventar, heuern Söldner an und feilschen mit Händlern um bessere Ausrüstung. Derzeit zählt das Entwicklungsteam über 1.800 Waffen und Zaubersprüche – Tendenz steigend. Auch an anderer Stelle wird geklotzt und nicht gekleckert: Die Spieldauer für beide Kampagnen gibt Reality Pump mit satten 300 Stunden an und selbst dann soll man im Rollenspielpart nicht alle Quests gelöst oder Items gefunden haben.

Schaut gut aus

In Szene gesetzt wird **Knightshift** mit der **Earth 3**-Engine. In der dreh- und zoombaren Fantasy-Welt fließen lauschige Bäche zwischen saftig grünen Wiesen. Bäume wiegen sich auf glasklaren Texturen im Wind und Details wie Bienenschwärme komplettieren die Idylle. Einige Wermutstropfen gibt es in der Beta-Version dennoch: Die Dungeon-Abschnitte sind karg und lieblos texturiert. Außerdem scheinen Bügelbretter auf dem Nahrungsplan in **Knightshift** ganz oben zu stehen, denn die Charakteranimationen wirken hölzern und unnatürlich. Diese beiden Punkte sollen bis zur Veröffentlichung im August allerdings noch ausgebessert werden. DAVID BERGMANN

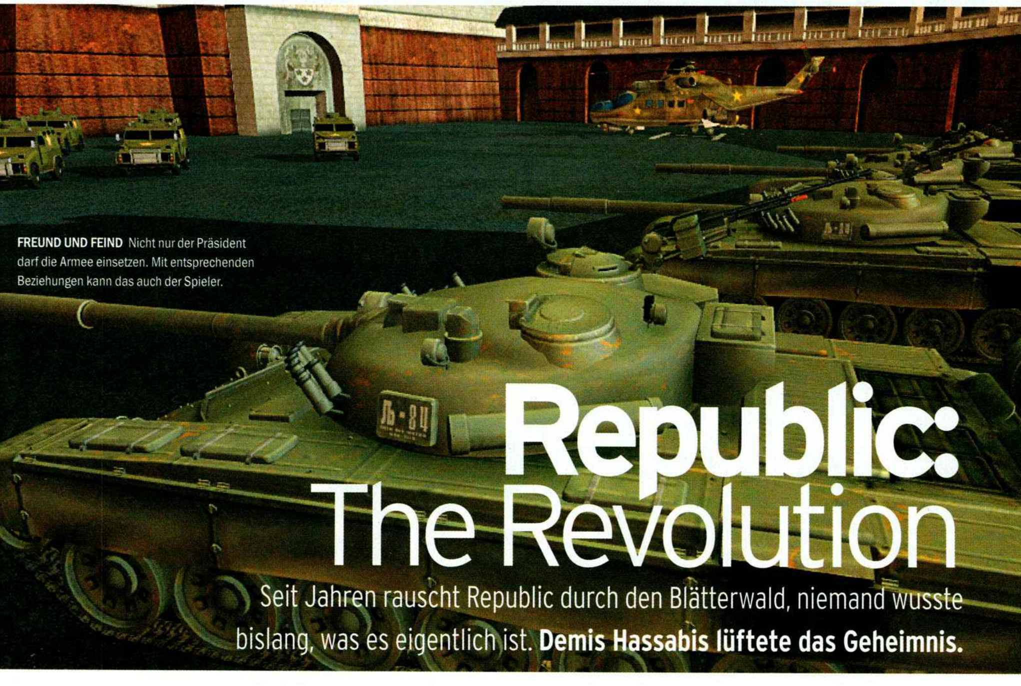


APRÈS-SKI Auch im kalten Schnee tobt der hitzige Kampf zwischen Gut und Böse.

ERSTEINDRUCK

In welchem Echtzeit-Strategiespiel darf man als Feldherr schon Schwiegermütter in die Schlacht führen und Kühe auf die Weide schicken? Neben der mit einem Augenzwinkern inszenierten Fantasy-Welt könnte ***Knightshift*** *aber vor allem durch Abwechslungsreichtum und Umfang punkten.* DAVID BERGMANN

Entwickler .... Reality Pump
Anbieter.................................. Zuxxez
Termin .... 27. August 2003



FREUND UND FEIND Nicht nur der Präsident darf die Armee einsetzen. Mit entsprechenden Beziehungen kann das auch der Spieler.

Republic: The Revolution

Seit Jahren rauscht Republic durch den Blätterwald, niemand wusste bislang, was es eigentlich ist. **Demis Hassabis lüftete das Geheimnis.**

Osteuropa im steten Wandel, der Nahe Osten im Umbruch, Afrika in Aufruhr – die Zeiten für eine Revolutions-Simulation könnten kaum günstiger sein. Dabei ist **Republic** schon seit einer Zeit in Entwicklung, als viele dieser Unruhen noch gar nicht abzusehen waren. Bereits vor vier Jahren sorgte Wunderkind, Multimillionär und Peter-Molyneux-Zögling Demis Hassabis, einst Programmierer von **Theme Park** und **Black & White**, mit den ersten Vorführungen von **Republic** für Aufsehen. Eine Stadt mit Parks, Industriekomplexen, Straßenverkehr, Passanten, Plakatwänden und Blumenkästen auf dem Fensterbrett wurde da demonstriert, in der mehrere Parteien um die Gunst der Bewohner buhlen. Die eigens entwickelte Totality-Engine ist nach Angaben von Hassabis in der Lage, eine unbegrenzte Anzahl von Polygonen flüssig darzustellen und nebenbei das Verhalten der bis zu 40.000 Einwohner zu berechnen.

Ringen um die Wählergunst

Die Bevölkerung der drei osteuropäischen Städte wird von einem Präsidenten beherrscht, der sich nach wenigen Spielminuten zum Alleinherrscher auf Lebenszeit ernennt. Da der Spieler selbst die Macht im Land ergreifen möchte, gründet er sofort eine (verbotene) Partei und versucht, in der Bevölkerung Anhänger zu finden. Durch Kundgebungen, Plakataktionen oder Umfragen gewinnt man die Herzen und Stimmen der bislang unpolitischen Städter – allerdings versuchen andere Parteien das Gleiche. Immerhin können mit Verleumdungskampagnen und Schmäh-Graffiti auch die hartnäckigsten Anhänger einer gegnerischen Partei auf den rechten Weg gebracht werden. Als Parteiführer lässt man sich nicht aktiv zu schmutzigen oder gar illegalen Aktionen herab. Für einen Mordanschlag heuert man beispielsweise einen Attentäter an, zur Anhebung der Moral bedient man sich eines Priesters. Für Sprühaktionen oder Umfragen benötigt man hingegen eines der bis zu fünf Parteimitglieder, die man in geheimen Treffen rekrutiert: Studenten, Gewerkschafter, Militärs, aber auch Filmstars und Arbeitslose sind geeignete Kandidaten für die Helfertätigkeiten in der Partei.

Anleihen aus dem Rollenspiel

Jede dieser Charakterklassen hat spezielle Fähigkeiten, die sie wie in einem Rollenspiel mit zunehmender Erfahrung ausbaut und erweitert. Rollenspielähnlich ist auch die Erschaffung der eigenen Figur: Ein Fragenkatalog ermittelt die Gesinnung des Spielers und erstellt einen passenden Parteiführer. Die Mischung aus linken, liberalen und rechten Ideen bestimmt, wie andere Leute auf ihn und seine Taten reagieren. Ein Imagewandel ist jederzeit möglich: So wird man durch das als „rechts" geltende Anwerben eines neuen Anhängers selbst ein wenig rechter, das Halten einer Rede gilt als liberal und eine Blutsbrüderschaft mit einem Anhänger wird als linke Tat verbucht. Die resultierende Gesinnung hat wiederum Auswirkung auf die nachfolgenden Aktionen. So ist beispielsweise die Wirkung der Blutsbrüderschaft höher, wenn die Gesinnung des Blutsbruders ähnlich ist. Da auch die Parteigänger durch ihre Tätigkeiten einem steten Wandel ausgesetzt sind, können die Ideale von Partei und Mitglied auseinanderdriften – was die passende Gelegenheit für die Konkurrenz wäre, den Genossen abzuwerben.

Überraschung: Rundenstrategie

Pro Tag kann jedes Parteimitglied drei Aufträge ausfüh-



BASISARBEIT Linksgerichtete Parteien können verlorene Wählerstimmen mit purer Gewalt zurückerhalten.

VERBRÜDERUNG Im Rahmen einer Parteifeierlichkeit werden Männerfreundschaften besiegelt.

ZENTRALE DER MACHT In der 2D-Übersichtskarte werden sämtliche Aktionen geplant und Informationen gesammelt.

Dreifaltigkeit der Macht

Jedes Spielelement wird in **Republic** mindestens einer politischen Gesinnung zugeordnet, meist aber (zu individuellen Prozentsätzen) allen dreien. Je besser die Gesinnungsprofile von Partei, Mitglied, Stadtviertel, Ressource, Tätigkeit etc. übereinstimmen, desto erfolgreicher ist eine Aktion.

Symbol	Politik	Bevölkerung	Ressource	Spielziel	Typische Werbung	Typische Abwerbung
	Links	Arbeiter	Macht	Volksaufstand	Graffiti	Randale
	Liberal	Mittelstand	Einfluss	Amtsniederlegung	Wahlfeldzug	Enthüllung
	Rechts	Oberschicht	Wohlstand	Militärputsch	Poster	Flugblatt

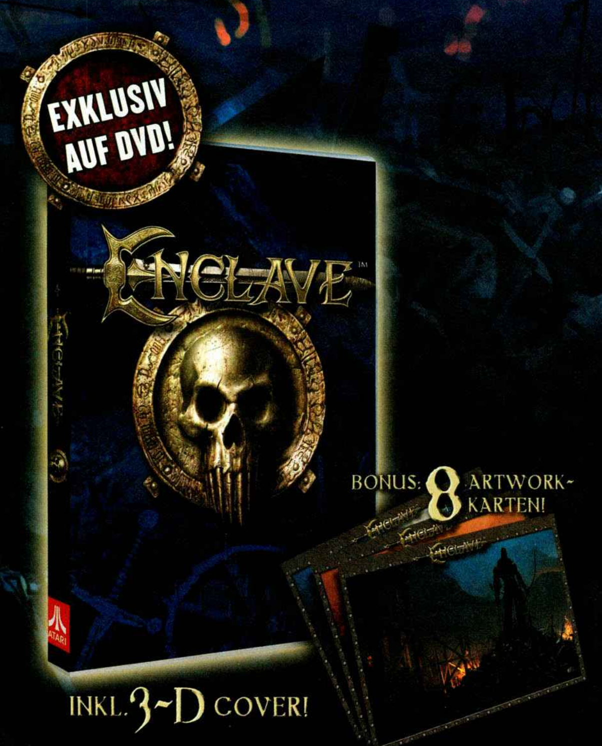
ren und so Stimmen für die Partei gewinnen, einen Gegner verunglimpfen, die Stimmung eines Kollegen verbessern oder ein neues Mitglied anwerben. Ein Terminkalender ermöglicht es, die Aktionen viele Tage im Voraus zu planen. Nach jeweils drei Tagen wird abgerechnet: Abhängig von der politischen Unterstützung in jedem der bis zu 48 Stadtteile erhält jede Partei die Ressourcen. Aus den Vierteln der rechtsgerichteten Oberschicht bekommt man Wohlstand (also Geld) und vom liberalen Mittelstand Einfluss. Von den linken Arbeitervierteln erhält man „Macht", so etwas wie Kampfkraft oder Revolutionsgeist. Die gewonnenen Ressourcen werden in der nächsten Drei-Tage-Woche wieder ausgegeben: So geht eine Randale auf Kosten der Kampfkraft, ein Wahlfeldzug erfordert Einfluss und das Anwerben eines neuen Parteimitglieds ein wenig Kampfkraft, etwas Einfluss und viel Geld. Spielziel: die Bevölkerung aller drei Städte hinter sich zu haben, um schließlich den amtierenden Präsidenten zu stürzen. Dies geschieht entweder durch einen Volksaufstand, mit einer erzwungenen Amtsniederlegung oder durch einen Militärputsch – der Unterschied liegt lediglich in der abschließenden Videosequenz. Damit die Motivation während der rund 40 Spielstunden aufrechterhalten bleibt, gibt das Programm aber jede Menge Zwischenziele vor: Um Gefängnismitarbeiter zur Zusammenarbeit zu überreden oder Anteile am Kasino zu erwerben, muss eine Menge politischer Basisarbeit geleistet werden.

ERSTEINDRUCK

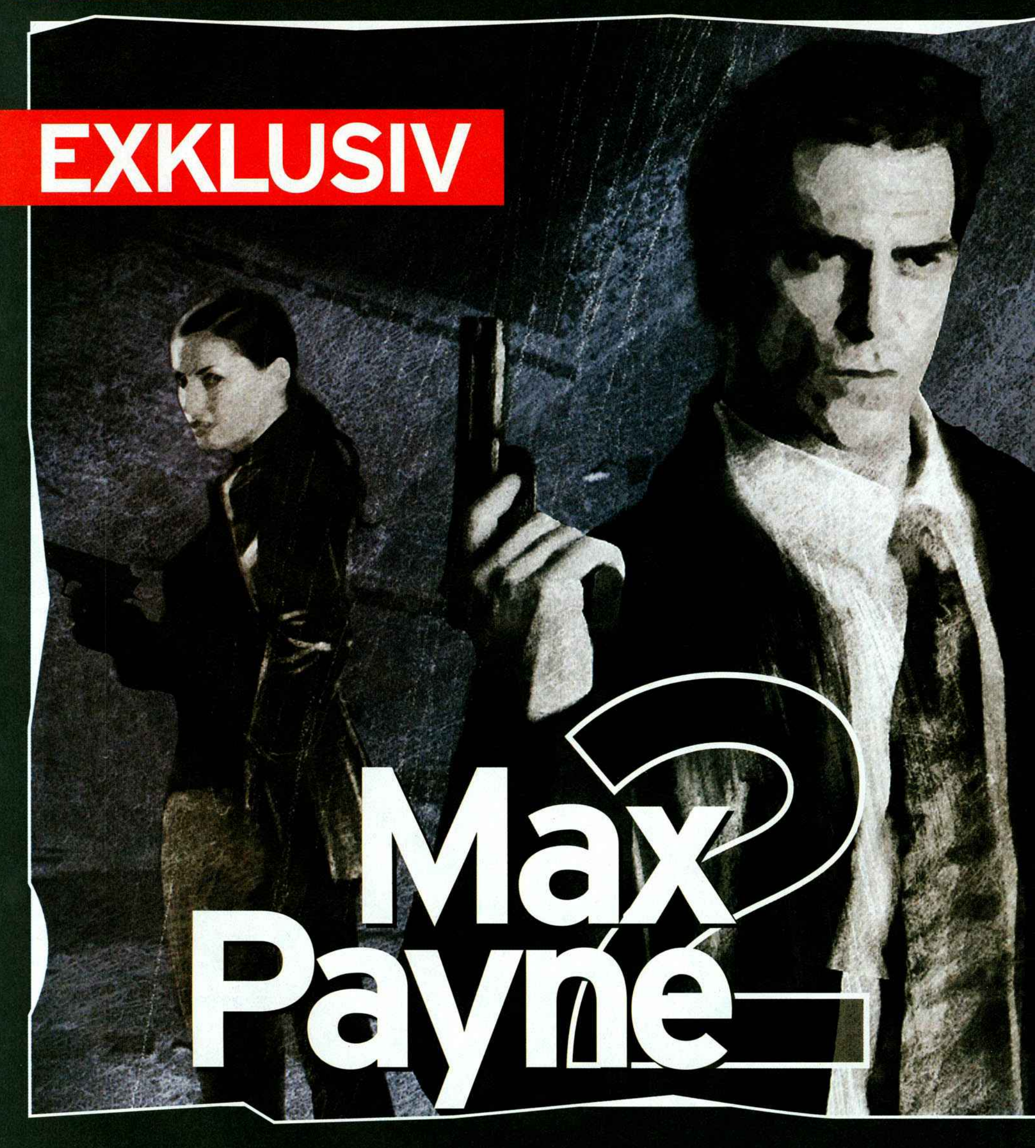
Hinter der einfach zu bedienenden Oberfläche verbirgt sich eine hochkomplexe Simulation, die ein außergewöhnliches Spiel verspricht. In der uns vorliegenden Version ist es allerdings vollkommen unnötig, die 2D-Karte zu verlassen und in die noch immer sehenswerte 3D-Grafik umzuschalten. Schade. HARALD WAGNER

Entwickler .... Elixir Studios
Anbieter .... Eidos
Termin................................. Juli 2003


BITTE HINTERLASSEN SIE DAS
SCHLACHTFELD SO, WIE SIE ES
VORZUFINDEN WÜNSCHEN.

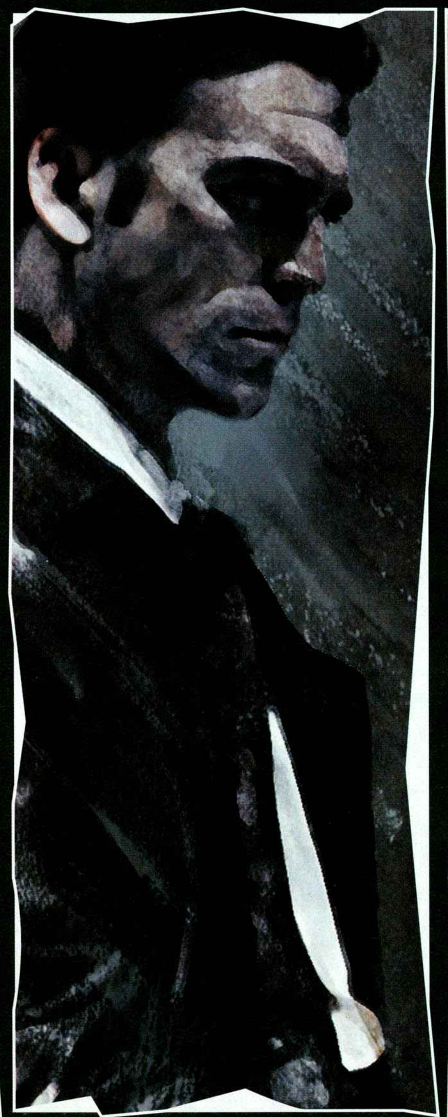

EXKLUSIV
AUF DVD!
ENCLAVE
BONUS: 8 ARTWORK-KARTEN!
INKL. 3-D COVER!


ATARI



E3 2003: Alle Welt spricht von Gordon Freeman – außer **Petri Jarvilehto** and **Sam Lake**. Die beiden Remedy-Entwickler **plauderten** abseits des Messetrubels **mit uns über Max Payne 2**.

Die E3 2003 am Freitag um zwölf Uhr mittags: In der South Hall des Los Angeles Convention Centers ist es knalleheiß und Sauerstoff leider Mangelware. Die Klimaanlagen in den Messehallen geben ihr Bestes – in diesem Fall eine nach Chlor riechende laue Brise, welche



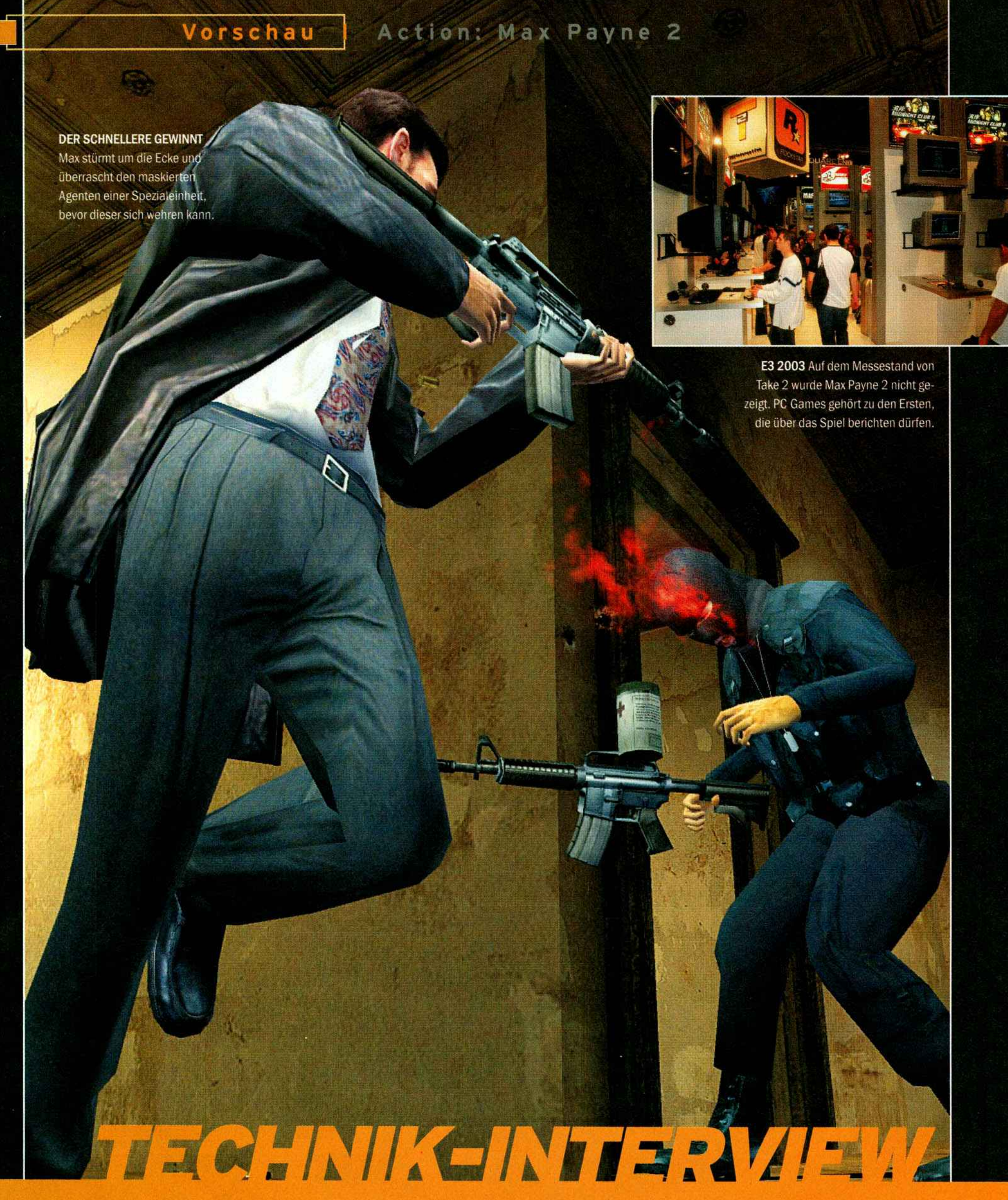


WO DIE LIEBE HINFÄLLT
Sind Max Payne und Mona Sax (rechts) im zweiten Teil ein Liebespaar?

durch verstaubte Lamellen in die Hallen gepustet wird. Die PC-Games-Redakteure Christian Müller und Dirk Gooding treffen sich derweil mit Markus Wilding, PR-Mann von Take 2, am Messestand 724. Dort hängt ein riesiges Plakat mit der Aufschrift „Max Payne 2: The Fall Of Max Payne". Wer nun aus Neugier einen Blick auf **Max Payne 2** werfen will, sucht die zahlreichen Videobildschirme und PC-Monitore vergeblich ab. „Behind closed doors" lautet die Devise, und durch eben jene verschlossenen Türen kommt nur, wer einen Termin mit dem finnischen Entwickler Remedy hat. Glück für Sie: PC Games war als einziges deutsches Spielemagazin geladen.

Kontrast-Programm

„Wo geht's bitte zu **Max Payne 2**?" lautet unsere erste Frage an Wilding. „Kommt mit, die Jungs warten oben auf euch", antwortet er knapp. Einen strammen Fußmarsch durch die South Hall, vier Treppen und drei Bodyguards später stehen wir in einem geräumigen Konferenzraum über der Halle. Der Unterschied zum Messerummel direkt unter uns könnte größer nicht sein: Die Luft hier oben ist kühl und frisch, der Raum selbst scheint schalldicht – von dem Laut-



DER SCHNELLERE GEWINNT Max stürmt um die Ecke und überrascht den maskierten Agenten einer Spezialeinheit, bevor dieser sich wehren kann.

E3 2003 Auf dem Messestand von Take 2 wurde Max Payne 2 nicht gezeigt. PC Games gehört zu den Ersten, die über das Spiel berichten dürfen.

TECHNIK-INTERVIEW

PC Games: Viele Entwicklerstudios entscheiden sich heutzutage für eine Lizenz-Engine, um Zeit und Geld zu sparen. Wieso habt ihr mit der MaxFX-Engine eure eigene Technologie entwickelt?

Petri Jarvilehto: „Als wir mit den Arbeiten an **Max Payne 1 (dt.)** begannen, gab es zu diesem Zeitpunkt schlicht und ergreifend keine Engine, die unsere Anforderungen erfüllt hätte. Wir wollten beispielsweise einen ganz eigenen Look, was uns ja auch gelungen ist."

PC Games: Welche konkreten Modifikationen habt ihr für den zweiten Teil an der MaxFX-Engine vorgenommen?

Sam Lake: „Die künstliche Intelligenz der Gegner war im Vorgänger ziemlich bescheiden. Computergesteuerte Einheiten konnten im Grunde kaum mehr als eine Waffe abfeuern, sich ein wenig im Level bewegen und notfalls wegrennen. Aus diesem Grund mussten wir im ersten Teil viel mit geskripteten Ereignissen arbeiten, um wenigstens den Anschein zu erwecken, dass sich die Gegner intelligent verhalten. Mittlerweile vergleiche ich die Gegner-KI mit einer „Fire & Forget"-Rakete. Paynes Feinde reagieren selbstständig auf Gefahren und verhalten sich wirklichkeitsnah, ohne dass wir noch viel machen müssen."

Petri Jarvilehto: „Wir haben außerdem die Havoc-Physik-Engine erworben, die auch in **Half-Life 2** oder **Deus Ex 2** eingesetzt wird. Die Implementierung in die MaxFX-Engine ist laut Markus ein Kinderspiel (Anm. d. Red.: Markus Stein, aus Deutschland stammender Chef-Programmierer bei Remedy). Derzeit verknüpfen wir die Havoc-Engine mit dem Animations-System und der Kollisionsabfrage. Ich bin ziemlich gespannt, was unsere Programmierer damit noch alles anstellen können."

PC Games: Klingt interessant. Aber gab es denn bislang keine technischen Probleme bei der Entwicklung von **Max Payne 2**?

sprecherlärm der Messestände ist jedenfalls nichts zu hören. Schneeweiße Sofas und wallende Vorhänge schmücken die vier Wände, der Begriff „keimfrei" kommt einem in den Sinn. Neben uns halten sich noch eine ganze Reihe bekannter Gesichter in dem Raum auf. Zum Beispiel Terry Donovan, Chef von Rockstar (**GTA 3**, **Vice City**), der es sich in Jeans und Kapuzenpulli auf einem der Sofas gemütlich gemacht hat. Sam Lake, der für die Story der **Max Payne**-Reihe verantwortlich ist, grinst uns vom anderen Ende des Raumes an. Wer Sam sieht, muss unweigerlich an Max Payne denken – Lake hatte Max im indizierten ersten Teil sein eigenes Gesicht per Foto-Textur „geliehen". Petri Jarvilehto, welcher **Max Payne 2** als Projektleiter betreut, begrüßt uns höflich und plaudert etwas über das kalifornische Klima. Dann steht Donovan auf und richtet das Wort an uns: „Ich nehme mal an, ihr wollt jetzt endlich das Spiel sehen, oder?"

Max Payne: ein Mann, zwei Gesichter

Max-Payne-Fans müssen sich demnächst an einen etwas anderen Look ihres Lieblingshelden gewöhnen. Remedy wollte den Max im zweiten Teil älter und reifer aussehen lassen und verpasste ihm daher neue Gesichtszüge. Hier sehen Sie den Unterschied.



So sah die Hauptfigur in Max Payne 1 (dt.) aus. Für das charakteristische Gesicht von Max verwendete Remedy Foto-Texturen des Story-Writers Sam Lake.



Für Max Payne 2 arbeitet Remedy mit Schauspielern zusammen. Ob der Darsteller des geplanten Kinofilms auch den Part von Max übernimmt, ist nicht bekannt.

Die Show kann beginnen

Anschließend führt uns Petri Jarvilehto in ein Séparée, das im Gegensatz zum hellen und freundlichen Empfangsraum eher den Eindruck einer privaten Folterkammer der Remedy-Entwickler macht. In der Mitte des völlig abgedunkelten Kabuffs steht ein schwarzes Ledersofa, davor hängt eine 2 x 1 Meter große, weiße Leinwand von der Decke. Kleine Boxen sind um das Sofa herum auf Ständern aufgebaut; die Lautsprecher selbst sind noch stumm wie ein Fisch. Fehlt eigentlich nur eine schöne Streckbank. Nachdem wir Platz genommen haben, schaltet Jarvilehto das Licht aus und signalisiert einem Mitarbeiter, dass es losgehen kann. Die Boxen grummeln, der Beamer nimmt seine Arbeit auf und kurz darauf ist das Erste, was wir von Max zu sehen bekommen, die riesige Mündung seiner 9mm-Berretta-Pistole auf der Leinwand vor uns. Die Waffe selbst sieht aus wie echt: Auf einem äußerst detaillierten Polygonmodell klebt eine hochauflösende Foto-Textur, sogar die eingestanzte Fabrikationsnummer und Typbezeichnung kann man erkennen. Kleinere Kratzer und Abschürfungen geben dem Betrachter zu verstehen: Dieser Ballermann wird häufiger benutzt!

Nach ein paar Sekunden zoomt Jarvilehto die Kamera ein gutes Stück heraus und wir bekommen endlich Max zu Gesicht, wie er im Innenhof einer heruntergekommenen Spedition steht, die Beretta in seiner Rechten. Es ist Nacht. Neonlampen und ein fahler Mond tauchen das detaillierte 3D-Modell von Max Payne in ein atmosphärisches Licht. Dazu fallen virtuelle Regentropfen als Vorboten eines herannahenden Gewitters vom Himmel, untermalt von einem permanenten leisen Grollen aus dem Subwoofer der Surround-Anlage. Wir schauen uns Payne genauer an: Seine

Sam Lake: „Uns war von Anfang an klar, dass **Max Payne 2** viel lebendiger aussehen muss als der Vorgänger. Das geht in erster Linie über mehr Details. Zum Beispiel mehr Objekte in den Levels, die sich sinnvoll benutzen oder beeinflussen lassen. Oder detailliertere Charaktere mit mehr Polygonen, realistischere Partikeleffekte und dergleichen mehr. Allein die Arbeit, die in das Entwickeln von Tools zur Herstellung solcher Details geflossen ist, dauerte eine kleine Ewigkeit."

PC Games: Wie sehen denn die Systemanforderungen zu **Max Payne 2** aus? Detailliertere Levels, verbesserte Spiel-Physik und überarbeitete KI-Routinen – das dürfte doch einiges mehr an Rechenkraft verschlingen? Benötigt man jetzt einen High-End-PC?

Petri Jarvilehto: „Ich denke, dass wir ähnlich wie beim ersten Teil ziemlich genaue Infos zu den System-Voraussetzungen veröffentlichen werden. Jetzt ist es dazu noch zu früh, da wir noch den Programm-Code optimieren und sich die Performance in den kommenden Wochen weiter verbessern wird. Aber man wird sicherlich keinen Monster-PC benötigen, um **Max Payne 2** spielen zu können. Der Detailgrad der Grafik lässt sich an die jeweilige Hardware anpassen."





FEUER FREI Dank Bullet Time sind solche spektakulären Action-Einlagen in Max Payne 2 an der Tagesordnung.

schwarze Lederjacke wirkt abgenutzt, die Krawatte und das weiße Hemd haben auch schon mal bessere Tage gesehen. Den ernsten Gesichtsausdruck aus Teil 1 hat Max zweifelsohne immer noch perfekt drauf, allerdings wirkt er seltsam fremd. Wir bitten Jarvilehto, näher an das Gesicht zu zoomen – und staunen nicht schlecht. Max Payne anno 2003 besitzt nicht mehr diesen typisch verschmitzten Gesichtsausdruck von Story-Writer Sam Lake, sondern ähnelt jetzt eher einem italienischen Mafioso. Wieso? „Max hat im ersten Teil eine Menge mitgemacht und genau das soll der Spieler auch an seinem Gesicht erkennen", erklärt uns Sam Lake. „Da Teil 2 einige Zeit nach den Ereignissen des Vorgängers spielt, sprach auch von der Story her nichts dagegen, ihm einen erwachseneren Look zu verpassen." Das leuchtet ein, dennoch hat das aktuelle Modell nur entfernt Ähnlichkeit mit dem verknitterten Drei-Tage-Regenwetter-Gesicht aus **Max Payne 1 (dt.)**. Ein Punkt, der vielen Fans sauer aufstoßen wird. Petri Jarvilehto nimmt dazu Stellung: „Für die Fortsetzung eines erfolgreichen Computerspiels ist Kontinuität natürlich ein wichtiger Punkt – gerade was den Hauptdarsteller betrifft. Allerdings sind sich bei Remedy alle darüber einig, dass Qualität noch viel, viel wichtiger ist. Wir waren dank unseres bisherigen Erfolges in der Lage, gleich von Beginn der Produktion von Teil 2 mit professionellen Schauspielern zu arbeiten. Allein für die Figur von Max Payne haben wir über 200 Darsteller gecastet. Im Gegensatz zu Sam (Jarvilehto grinst) kann ein echter Schauspieler die ganze Bandbreite an Emotionen rüberbringen, die wir für Max Payne in unserer Story vorgesehen haben. Als wir damals mit den Arbeiten an **Max Payne 1 (dt.)** begannen, saßen wir salopp gesagt in einer Garage und hatten kein Geld für solche Aktionen. Ergo blieb uns keine andere Wahl, als Freunde, Verwandte und uns selbst als Charaktere in das Spiel einzubauen." Technologisch hat sich seit damals natürlich auch einiges getan. Das Gesicht von Max Payne bestand im ersten Teil aus einer Hand voll Polygone, über das je nach Situation eine Foto-Textur mit einem eingefrorenen Gesichtsausdruck gestülpt wurde. Facial Animation war damals noch

> Max hat im ersten Teil eine Menge mitgemacht und genau das soll der Spieler auch in seinem Gesicht erkennen.





SPOT AN Die Charaktere werden von mehreren Lichtquellen beleuchtet und werfen dabei realistische Schatten.

ein reines Marketing-Schlagwort und aufgrund der langsameren PC-Hardware kaum realisierbar. Genau das ist in **Max Payne 2** anders. Im detaillierten Gesicht des Antihelden befinden sich diverse Knotenpunkte, mit denen unterschiedliche Stimmungen und Gesichtsausdrücke dargestellt werden können. Es könnte allerdings auch noch einen weiteren möglichen Grund für das ungewohnte Facelifting geben. 3D Realms, die **Max Payne 1** (dt.) zusammen mit Remedy produzierten, gaben am 9. August 2001 in einer Pressemitteilung bekannt, dass man die Film- und Fernsehrechte für Max Payne an Abandon Entertainment verkauft hat. Auf der Webseite der Firma (www. abandonent.com) wird **Max Payne** unter dem Punkt „Pre-Production" aufgelistet. Und es kommt noch besser. In einer News vom 19. April 2002 steht, dass sich Shawn Ryan, Produzent der bekannten ProSieben-Serie **Angel**, um die Filmumsetzung von **Max Payne** kümmern wird. Was läge da näher, als den Filmschauspieler auch gleich für das Computerspiel zu engagieren und somit einen einheitlichen Look zu haben?

Eine düstere Geschichte

Für die Geschichte von **Max Payne 2** ließ sich Sam Lake erneut von Filmklassikern aus den 50ern wie **Der Malteser Falke** oder **Asphaltdschungel**

Die MaxFX-Engine im Wandel der Zeit

Schon in **Max Payne 1 (dt.)** nutzt Remedy die MaxFX-Engine, die für damalige Verhältnisse eine erstaunlich gute Grafikqualität dank fotorealistischer Texturen und Hardware-T&L-Unterstützung lieferte. Im zweiten Teil wird eine überarbeitete Version der MaxFX-Engine verwendet.



Dank Foto-Texturen sahen die Charaktere und Levels in **Max Payne 1 (dt.)** äußerst realistisch aus. Bei genauerem Hinsehen erkennt man aber die geringe Menge an Polygonen, aus denen sich beispielsweise das Max-Modell zusammensetzt. Auch die Levels besaßen nur wenige Details und wirken für heutige Verhältnisse leer.



Für den zweiten Teil wollte Remedy wesentlich mehr Details in das Spiel einbauen, was ihnen auch gelungen ist. Die Figuren setzen sich aus doppelt so vielen Polygonen wie im ersten Teil zusammen, die Gesichter können beliebig animiert werden. Am Gesicht zu erkennen: die stimmungsvolle Beleuchtung in den Levels.

Neues aus der Hollywood-Trickkiste

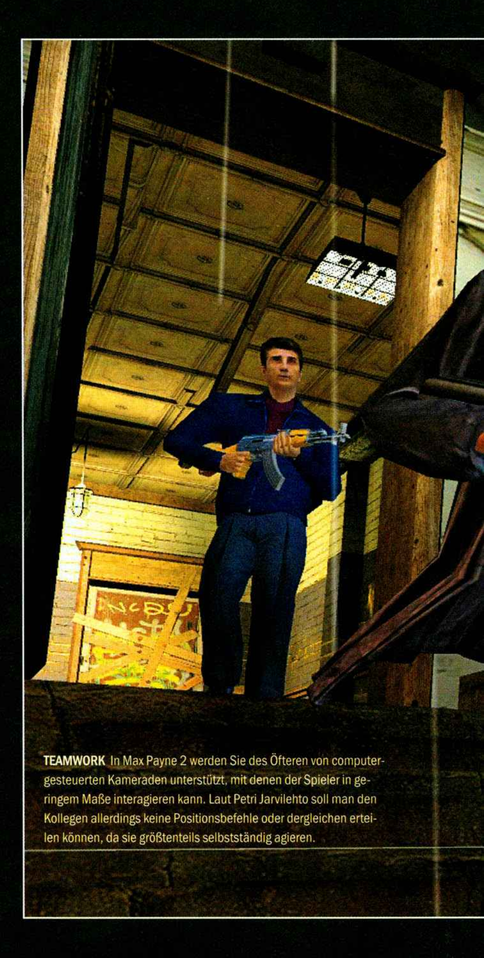
Als Partikeleffekte bezeichnet man grafische Effekte wie Explosionen und umherfliegende Splitter, aber auch Regen oder Schnee. Genau wie der erste Teil ist **Max Payne 2** vollgestopft mit solchen Spezial-Effekten, um ein möglichst realistisches Gameplay zu ermöglichen.



Die MaxFX-Engine begeisterte Actionspieler schon im Oktober 2001 mit kinoreifen Partikeleffekten. Einschusslöcher verzierten die Levels, wenn man sich heiße Feuergefechte mit seinen Gegnern lieferte. Holz krachte und splitterte und in den Außenlevels fielen unablässig dicke Schneeflocken vom Himmel.



Im zweiten Teil haben die Entwickler die Menge und Qualität der Partikeleffekte deutlich erhöht, um das Spiel noch lebendiger zu machen. Ein Beispiel: Grelle Funken sprühen, wenn man mit einer Schrotflinte auf die Metalloberfläche eines Autos schießt. Passend dazu kracht aus den Boxen ein metallischer Sound.



TEAMWORK In Max Payne 2 werden Sie des Öfteren von computergesteuerten Kameraden unterstützt, mit denen der Spieler in geringem Maße interagieren kann. Laut Petri Jarvilehto soll man den Kollegen allerdings keine Positionsbefehle oder dergleichen erteilen können, da sie größtenteils selbstständig agieren.

inspirieren. „Schon im ersten Teil habe ich mit den typischen Elementen des Film Noir gespielt", erklärt uns Lake. „Eine düstere Großstadt, ein Antiheld, der nichts mehr zu verlieren hat, das funktionierte recht gut. Was zu einem echten Film Noir fehlte, war eine weibliche Femme Fatale, die den Helden ausnutzt und in sein Verderben treibt. Genau das haben wir in **Max Payne 2** eingebaut." Wie bitte? Wird aus Teil 2 etwa eine Liebesgeschichte? Müssen PC-Spieler demnächst eine Packung Taschentücher neben die Maus legen, um sich eventuell herunterrinnende Kullertränchen wegzuwischen? Glücklicherweise widerspricht uns Lake sofort. „Zu Beginn des Spiels wird Max Payne erneut von der Polizei wegen Mordes an seinem Partner gesucht. Dieses Mal ist er allerdings keineswegs unschuldig, sondern hat den Mord tatsächlich begangen. Viel mehr möchte ich nicht verraten – außer, dass die ebenfalls wegen Mordes gesuchte Mona Sax an der Situation nicht ganz unschuldig ist. Die ganze Story von **Max Payne 2** ist im Grunde noch dunkler, noch tragischer und brutaler als in Teil 1 und zudem viel besser ins Gameplay integriert." „Stimmt", ergänzt Petri Jarvilehto „wir erzählen die Story jetzt nicht mehr in zahllosen Comic-Zeichnungen, sondern nutzen unsere Engine verstärkt für Zwischensequenzen. Die Schwarz-Weiß-Zeichnungen tauchen jetzt nur noch zwischen den einzelnen Levels auf."

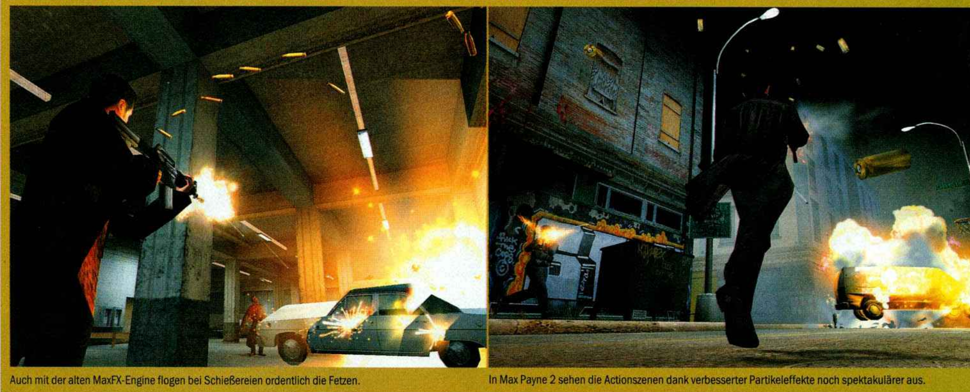
Wer hat an der Uhr gedreht?

Ein Feature, das schon im ersten Teil für Aufsehen gesorgt hat, wird auch in **Max Payne 2** wieder im Mittelpunkt stehen: die Bullet Time. Per Tastendruck können Sie **Matrix**-like in Zeitlupe durch die Gegend springen und sind Ihren Gegnern in Schießereien immer einen Tick voraus. Laut eigener Aussagen hat Remedy viel mit diesem Feature herumexperimentiert und es weiter verbessert. So soll Max nun deutlich mehr Spezial-Aktionen durchführen können, sobald er sich in Bullet Time bewegt. Im Gespräch sind auch unterschiedliche Geschwindigkeiten, in denen die Zeit in Bullet Time ablaufen soll. An der Kameraperspektive hat sich hingegen nichts geändert: Sie spielen immer noch aus der Ver-

ALTE BEKANNTE Auch die abgesägte Doppel-Schrotflinte aus Teil 1 ist wieder mit dabei.

Lass es krachen, Kumpel – Die Action in Max Payne 2

Die Action ist in **Max Payne 2** natürlich das absolute Highlight des Spiels. Mit Feuer spuckenden Waffen, explodierenden Autos und umherfliegenden Patronenhülsen und Splittern wird nicht gerade gegeizt. Dank der Verfolgerperspektive schauen Sie Max bei seinen riskanten Aufträgen immer über die Schulter und sitzen somit in der ersten Reihe.



Auch mit der alten MaxFX-Engine flogen bei Schießereien ordentlich die Fetzen.

In Max Payne 2 sehen die Actionszenen dank verbesserter Partikeleffekte noch spektakulärer aus.



TOD IN ZEITLUPE Sobald Sie den Bullet-Time-Modus aktivieren, reagieren Sie schneller als Ihre Kontrahenten und können diese ohne Probleme ausschalten.

Bullet Time - spielen in Zeitlupe

Vom Kinofilm **Matrix** inspiriert, glänzte die MaxFX-Engine Ende 2001 mit einem Zeitlupeneffekt, der ein fester Bestandteil des Spielprinzips wurde. Remedy nannte dieses Feature damals schlicht „Bullet Time".

Bullet Time wird natürlich auch in **Max Payne 2** wieder für spektakuläre Actionszenen in Zeitlupe sorgen. Remedy hat nach eigenen Aussagen eine ganze Palette neuer Bewegungsabläufe für den Zeitlupen-Modus eingebaut. So soll sich Max jetzt besonders akrobatisch bewegen können, wenn der Bullet-Time-Modus aktiviert wird.

folgerperspektive und schauen Max bei seinen Aktionen über die Schulter. Mit manchen Waffen wird man jedoch auch aus der Ego-Perspektive zielen können, so wie es beispielsweise in **Vice City** auch der Fall ist. Remedy hat für die Entscheidung gegen eine Ego-Perspektive eine einfache Begründung: Wenn man nicht aus der Verfolger-Perspektive spielte, bekäme der Spieler die ganzen coolen Moves von Max Payne gar nicht zu Gesicht. Der geniale Bullet-Time-Modus würde ergo nur halb so viel Spaß machen. Leider wird **Max Payne 2** keinen Mehrspieler-Modus besitzen; Remedy hat sich bei der Entwicklung voll auf den Einzelspieler-Modus konzentriert. Dafür soll das Actionspiel im Herbst in den Läden stehen. Hat zumindest Petri Jarviletho gesagt. Ob es klappt?

ERSTEINDRUCK

*Was ich von **Max Payne 2** gesehen habe, hat mich nicht enttäuscht. Leider hält sich Remedy in vielen Punkten äußerst bedeckt und verrät noch sehr wenig über Gameplay & Story, ergo werde ich nicht in Jubelarien verfallen. Mein größter Kritikpunkt: das gewöhnungsbedürftige Gesicht!* DIRK GOODING

Entwickler .... Remedy
Anbieter .... Take 2
Termin .... Herbst 2003


Seid Netz miteinander!
Mit dem Netzwerk kommst sogar Du klar! Tom
* unverbindl. Preisempfehlung
MicroLink™ dLAN
€ 129,90*
MicroLink™ dLAN USB
€ 99,90*
• HomePlug-Adapter für die Datenübertragung über das Stromnetz
• Die optimale DSL- oder ISDN-Verlängerung in jeden Raum eines Hauses
• Keine neuen Kabel, kein Bohren, kein Dreck!
• Kinderleichte Installation
• Übertragungsraten von bis zu 14 Mbit/s über das hauseigene Stromnetz
• Abhörsicher durch DES-Verschlüsselung
Netzwerk und Internet aus der Steckdose ;-)
Nutzen Sie die bestehenden Stromkabel in Ihrer Wohnung für die Datenübertragung. So funktionierts: DSL- oder ISDN-Modem mit MicroLink dLAN verbinden, diesen in die nächste Steckdose stecken und schon steht Ihnen an jeder Steckdose Ihrer Wohnung ein Internetzugang zur Verfügung. Ausführliche Infos unter www.devolo.de
Infos unter: Tel. +49 (0)241/182 79-79, info@devolo.de, www.devolo.de
devolo-Produkte sind erhältlich im gut sortierten Computerfachhandel sowie bei ALPHA-TECC, Atelco, Conrad, EP:ElectronicPartner, expert, Fröschl, ProMarkt, Karstadt, Kaufhof, Masters, MediMax, PC Spezialist, RED ZAC, Saturn, Schaulandt, VOBIS und www.alternate.de, www.amazon.de
devolo-Produkte werden in Deutschland entwickelt!
devolo
Analoge Modems
Industriemodems
ADSL-Modems
Router & Switches
Netzwerkadapter
devolo AG, Sonnenweg 11, 52070 Aachen

SPRINGMAUS Einige Abschnitte erinnern doch arg an Jump&Run-Spiele.

TRADITIONELL Die altbewährten Balance-, Hüpf- und Hangeleinlagen wurden nicht vergessen.

Tomb Raider: Angel of Darkness

„Wir haben vermutlich zwei Spiele zu viel gemacht" – die Erkenntnis vom **Core-Design-Chef beschert uns eine völlig neue Lara Croft.**

Lara kommt – später als erwartet (anvisiert war der 20. Juni), dafür aber auch cooler, dunkler und geheimnisvoller. **Tomb Raider: Angel of Darkness** wird uns laut Core-Design-Chef Jeremy Heath-Smith eine bislang unbekannte Lara zeigen. Kein Wunder, denn schließlich handelt es sich um eine auf wundersame Weise Wiederauferstandene. In ihrem letzten Abenteuer musste ihr langjähriger Mentor Werner von Croy tatenlos zusehen, wie Lara von riesigen Gesteinsmassen begraben wurde. In **Angel of Darkness** ist sie zurück aus ihrem staubigen Grab und wird prompt des Mordes an eben jenem Werner von Croy beschuldigt.

All-Genre-Produkt

„Während der Design-Phase haben wir uns die alten Spiele angesehen, um zu analysieren, was die Spieler mochten und was nicht. Dabei fanden wir heraus, dass die Käufer von **Tomb Raider 1** und **2** eher Hardcore-Spieler sind, während die Käufer der Teile **3** und **4** zum Massenmarkt gehören." Die einzig richtige Schlussfolgerung für Heath-Smith: Das nächste **Tomb Raider** muss beide Spielergruppen ansprechen. **Angel of Darkness** soll den Spagat zwischen bekömmlicher Massenmarktkost und anspruchsvollen Inhalten mit einer Mischung aus Rollenspiel, Adventure, Stealth und Action schaffen – und zwar häppchenweise. In den Straßen von Paris, wo sich Lara vor der Polizei versteckt und erste Hinweise auf den wirklichen Mörder ihres Bekannten sucht, soll **Tomb Raider** den Eindruck eines Rollenspiels vermitteln. Dazu wurde das Spiel gründlich überarbeitet: Es gibt nun ausbaubare Fähigkeiten wie Spurtstärke und Kraft, Handel (gefundene Wertgegenstände können beim Pfandleiher zu Geld gemacht werden) und

Die fünf wichtigsten Neuerungen in Tomb Raider

LARAS AUSSEHEN
Lara trägt nun ein schwarzes Shirt, gelegentlich schlüpft sie aber auch in Kleider oder herkömmliche Zivilbekleidung. Da die meisten Levels aber sehr dunkel sind, ist Laras neues Outfit ohnehin nur selten zu bewundern.

KURTIS TRENT
In einem recht kurzen Spielabschnitt übernimmt man die Steuerung von Kurtis Trent, Laras Verbündetem. Trotz magischer Fähigkeiten (Telekinese und astrale Projektion) spielt er sich kaum anders als Lara Croft.

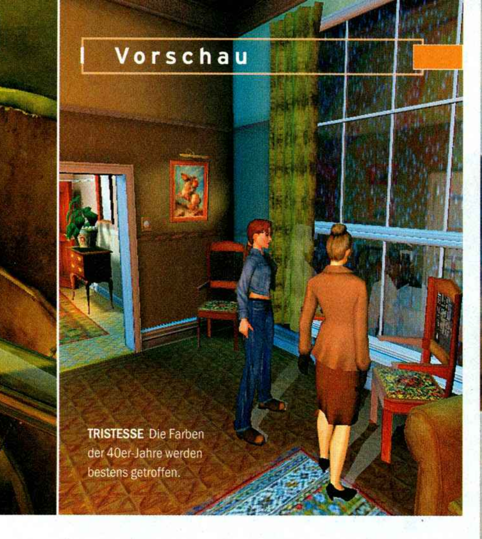


SKILLS
Rollenspielgemäß erlernt Lara im Laufe des Spiels neue Fähigkeiten und Attribute. Beispielsweise kann sie anfangs noch nicht sprinten, außerdem nehmen ihre Kraftreserven durch Training zu.



BEWEGUNGEN
Die Möglichkeit, lautlos durch die Levels zu schleichen, ist die radikalste Neuerung am Spielprinzip. Bei den sonstigen neuen Bewegungen handelt es sich nur um Erweiterungen von Laras Sprung- und Kletterkünsten.





TRISTESSE Die Farben der 40er-Jahre werden bestens getroffen.

die Möglichkeit, mit nahezu jedem Passanten über diverse Themen zu reden.

Neue Frauenbewegung

Im Louvre soll **Tomb Raider** hingegen eher einem Adventure gleichen. Symbolzeichnungen müssen entdeckt, Hebel in der richtigen Reihenfolge umgelegt und Schlüssel zum passenden Schloss gebracht werden. Zwar werden sich in den Gewölben auch ein paar Gegner herumtreiben, doch dienen diese eher der Abwechslung. Erst im Prager Strahov-Komplex liegt der Schwerpunkt auf Kampf. Skelettkrieger, Mutanten und andere Unholde werden sich Lara in den Weg stellen. Wer keine Lust auf den Einsatz der zwei Pistolen, der Schrotflinte oder des Sturmgewehrs hat, wird an den Widersachern vorbeischleichen dürfen. Zu diesem Zweck wurden der bislang ausschließlich offensiven Lara völlig neue Animationen spendiert, ferner beherrscht sie zusätzliche Bewegungen für Freeclimbing, Hangeln und Springen. Diese braucht sie für die wenigen „traditionellen" Spielabschnitte, die sich im Pariser Untergrund finden. Die Gruft des Bruder Obscura ist mit Fallen, Puzzles, Maschinen, Abgründen und geschickt platzierten Gegnern gefüllt und ähnelt spielerisch den ersten **Tomb Raider**-Spielen. Laut Heath-Smith wurden diese Levels nur aus nostalgischen Gründen eingebaut: „Wir wollten weg von dem ‚Tomb'-Thema, wir wollten Lara lieber auf der Straße sehen." Ob aber diese Neuausrichtung den Spielern gefallen wird, „wissen wir erst, nachdem das Spiel ausgeliefert wurde, im Laden steht und von beiden Gruppen gespielt wurde."

GELD
Gefundene Wertgegenstände können beim Pfandleiher zu Geld gemacht werden. Eine Wette hier, eine kleine Bestechung da – allzu viel Verwendung gibt es für die Moneten leider nicht.



ERSTEINDRUCK

*Für ein abschließendes Urteil ist es zu früh, doch eins lässt sich festhalten: Lara ist trotz Rollenspiel- und Adventure-Anleihen immer noch ganz die Alte. Aber: Fans der ersten **Tomb Raider**-Spiele werden sich vergleichsweise selten in den typischen Kellergewölben aufhalten und könnten das bekannte Lara-Croft-Feeling vermissen.* HARALD WAGNER

Entwickler	Core Design
Anbieter	Eidos
Termin	Juli 2003



ÜBERRASCHUNGSBESUCH Orks stürmen die Zinnen von Minas Tirith, im Nahkampf stehen auch pensionsberechtigte Zauberer ihren Mann.

Der Herr der Ringe
Die Rückkehr des Königs

Grafische Gigantomanie, griffiges Gameplay: Electronic Arts will sich mit der Adaption des dritten Ringe-Kinofilms zum Herrn der Film-Umsetzungen aufschwingen.

Der Bürokomplex-Dschungel der Electronic-Arts-Zentrale im kalifornischen Redwood City wird dem Anspruch „Weltgrößter Computerspiele-Macher" gerecht: Die Empfangsdame drückt mir eine Karte des umliegenden Terrains in die Hand und gibt Anweisungen, wie ich das Nebengebäude des **Der Herr der Ringe**-Teams finde: „Den Ausgang zur rechten, am großen Rasen entlang, im Rücken der Parkgarage kreuzend, sollst du finden die Spieleschmiede ..." Nach einer Abkürzung durchs Blumenbeet habe ich mich natürlich verlaufen, aber eine gütige EA-Mitarbeiterin führt mich auf den rechten Weg. Bei einer solchen Anreise regt sich fast schon Gefolgschafts-Feeling, auch wenn es den Grünanlagen eindeutig an Orks mangelt. Dafür begrüßt mich ein gut gelaunter Neil Young, auf dessen Schultern eine ähnliche Verantwortung lastet wie auf denen des Thronfolgers Aragorn: Der Entwicklungsleiter von Electronic Arts führt rund 120 Mitarbeiter in die Programmier-Schlacht, um die **Herr der Ringe**-Filmtrilogie in packende Spiele zu verwandeln.

Die Filmlizenz bringt's

Während die **Ringe**-Spiele von Vivendi-Universal „nur" auf der Buchlizenz basieren, hat Electronic Arts vollen Zugriff aufs Filmmaterial. Deshalb sehen die Charaktere aus wie die Filmhelden und sprechen mit deren Stimmen. Schlüsselszenen aus dem Kino werden als wiedererkennbare 3D-Kulissen nachgebaut, der Original-Soundtrack wummert aus den Lautsprechern. Stuntmen der Filmproduktion wurden für Motion-Capturing-Sessions engagiert und als Cut-Scenes dienen Original-Clips aus der Leinwand-Vorlage, noch bevor sie überhaupt in die Kinos kommt. In Sachen Atmosphäre-Aufwand dürfte **Die Rückkehr des Königs** neue Film-Spiel-Maßstäbe setzen – und das auch auf Windows-PCs. **Die zwei Türme** waren letztes Jahr den Konsolen-Besitzern vorbehalten. Damals lief dem Team die Entwicklungszeit davon, wie Neil Young einräumt: „Das war nicht die Schuld der Leute, die daran arbeiteten; vielmehr war es die zu kurze Zeitspanne, die ihnen für die PC-Version zur Verfügung stand. Letztendlich wollten wir nichts veröffentlichen, von dessen Qualität wir nicht überzeugt waren."

Ausbaubare Prügelknaben

Die Rückkehr des Königs wurde dagegen von Anfang an auch auf für den PC konzipiert und steht in den Startlöchern für eine November-Veröffentlichung. Dem Spieldesign merkt man freilich seine Konsolen-Wurzeln auf den ersten Axthieb an. Bei Außenansicht steuern Sie sechs Filmhelden durch authentische Filmschauplätze und verringern im Eiltempo die Ork-Population. Separate Tasten sorgen für schnelle und wuchtige Angriffe, Blocken und Kicken. Das Aneinanderreihen bestimmter Manöver löst Kombos aus, mit denen zum Beispiel bestimmte Gegnertypen sofort zu Boden gehen oder ihrer Schilde beraubt werden. Sie haben jeweils eine Nahkampf- und eine Distanzwaffe zur Hand, zwischen denen beliebig gewechselt wird. Je weniger Treffer Sie einstecken und je öfter Ihre Kombos treffen, desto mehr Erfahrungspunkte landen auf dem Hel-

TROLLIG Die riesigen Bergtrolle halten wesentlich mehr aus als Orks und Uruk-Hai-Soldaten.

KLETTERPARTIE Golden schimmernde Kringel weisen auf benutzbare Objekte wie dieses Seil hin.

Ringe-Verwirrspiele

Buch-Lizenzen, Film-Lizenzen, massig Ankündigungen und Geheimprojekte. Wir sichten für Sie den Stand der PC-Ringe.



TITEL	DIE GEFÄHRTEN	THE HOBBIT	DIE RÜCKKEHR DES KÖNIGS	WAR OF THE RING	MIDDLE EARTH ONLINE	„GEHEIMPROJEKT FILM-RTS"
						?
DATUM	Erschienen	September 2003	November 2003	Anfang 2004	Ende 2004	Ende 2004 (geschätzt)
MACHER	Surreal Software & Black Label	Fizz Factor & Sierra	Electronic Arts	Liquid Entertainment & Black Label	Turbine & Sierra	Electronic Arts
LIZENZ	1. Ringe-Buch	Buch: Der kleine Hobbit	3. Ringe-Film	Buch-Trilogie	Buch-Trilogie	Film-Trilogie
SPIELGENRE	Action	Action-Adventure	Action	Echtzeit-Strategie	Online-Rollenspiel	Echtzeit-Strategie
ANALYSE	Mickrige Buch-Adaption mit läppischen Missionen	Als Bilbo durch die kindgerechte Hobbithandlung wuseln	Der letzte Film zum Nachspielen, Hack & Slash in Luxus-Kulisse	Beringter **WarCraft**-Verschnitt von den **Battle Realms**-Entwicklern	Mittelerde als MMORPG, frisch aus der **Asheron's Call**-Werkstatt	Veteranen aus der **C&C**-Ecke sitzen an einer strategischen Adaption der Filme.



LUFTANGRIFF Die verbündeten Bogenschützen können nichts gegen den Drachen ausrichten, hier ist Gandalfs Magieeinsatz gefordert.



MASSENABFERTIGUNG In diesem PS2-Screenshot machen Aragorn und Gimli gemeinsame Sache.

denkonto. Die werden zwischen den Levels für den Zukauf weiterer Spezialmanöver ausgegeben. Auch bessere Ausrüstung und mehr Lebensenergie stehen hier zur Wahl. Dieser sanfte Rollenspiel-Hauch gibt dem hemdsärmeligen Geprügel etwas Tiefe.

Von Hobbits und Menschen

Sie haben vor Beginn eines Levels meist die Wahl zwischen mehreren Charakteren mit unterschiedlichen Stärken. Nicht weniger als sechs Helden steuert man im Spielverlauf, der in drei Handlungsstränge aufgeteilt ist. Zunächst zieht man mit einem raufboldigen Trio durch Mittelerde: Aragorn (ausgewogener Schwertkämpfer), Legolas (wendiger Bogenliebhaber) und Gimli (langsamer, aber durchschlagskräftiger Axt-Schwinger). Im mittleren Kapitel steuern Sie Gandalf, der als Allround-Charakter mit deftigen Nahkampf-Hieben und einer wachsenden Zauberspruch-Auswahl glänzt. Die finalen Etappen erleben Sie schließlich mit Frodo und Sam, die sich mit Gollum herumärgern. Bei den Hobbits kommt es weniger auf rohe Gewalt an, vielmehr müssen Sie verstärkt die Umgebung nach manipulierbaren Objekten absuchen und auch mal an einer feindlichen Übermacht vorbeischleichen. Nach dem Happyend lässt sich jede Mission mit beliebigem Helden direkt anwählen. Die Aussicht auf höhere Charakter-Levels und neue Zusatzfähigkeiten soll die Motivation hochhalten, außerdem sind mindestens zwei freischaltbare Bonus-Spielfiguren geplant.

Königliche Grafik

Basis-Plattform des Spiels ist die PS2, die PC-Version bekommt feinere Texturen und weitaus höhere Grafikauflösungen bis zu 1.600x1.200 Pixeln verpasst. Am einfachsten steuert sich **Die Rückkehr des Königs**, indem Sie einen PS2-Controller per USB-Adapter anstöpseln. Die Feuerknopf-Belegung ist sehr einprägsam, der rechte Analog-Stick wird für gezielte Angriffe in bestimmte Richtungen verwendet. Als Alternative gibt es natürlich eine Keyboard-Steuerung, dabei wird die Maus zum Drehen der Blickrichtung und zum Auslösen von Attacke und Block-Manöver verwendet. Fraglich ist derzeit, ob der Zweispielermodus auch Netzwerk- und Online-Anbindung unterstützen wird. Immerhin macht das muntere Tranchieren im Teamwork auch zusammen vor einem PC Spaß. Die Mischung aus Kooperation und nacktem Egoismus angesichts von aufsammelbaren Heiltränken weckt selige **Gauntlet**-Erinnerungen. Neil Youngs Design-Vision könnte aufgehen: „Die Spieler sollen vor Aufregung schwitzen und schmerzende Daumen haben."

ERSTEINDRUCK

Die Hau-drauf-und-fühl-dich-gut-dabei-Masche wird durch Charakter-Wahl und Fertigkeiten-Ausbau aufgewertet. Erwarten Sie nicht das komplizierteste Spielprinzip der Welt, aber blitzsaubere Action mit zum Schneiden dicker Film-Atmosphäre. Die superprofessionelle Präsentation beeindruckt nicht nur Fans der Kino-Trilogie. HEINRICH LENHARDT

Entwickler .... EA Redwood Shores
Anbieter .... Electronic Arts
Termin .... November 2003

VIDEO

The Great Escape

Dumme Nazis, schlaue Amis: Im Dienste Uncle Sams entkommen Sie in diesem Action-Adventure wirklich jedem deutschen Gefangenenlager.

Instinkthandlungen sind in Erbanlagen verankerte Verhaltensmuster, die impulsartig bei bestimmten Reizsituationen die Kontrolle über Mensch und vor allem Tier übernehmen. Der Fluchtinstinkt gehört dabei mit Sicherheit in die Top 5 der Triebhandlungen – wer lässt sich schon gerne einsperren und bedrohen? Kriegsgefangenen sind Ausbruchspläne daher eigentlich nur schwerlich zu verübeln. Das dachte sich auch Regisseur John Sturges, der 1963 mit **Gesprengte Ketten** die Massenflucht amerikanischer Soldaten aus einem deutschen Gefangenenlager im Jahre 1943 auf Zelluloid bannte. Entwickler SCi (**Conflict Desert Storm**, **Rally Championship**) sicherte sich die Lizenz von Film und Hauptdarsteller Steve McQueen und gibt derzeit **The Great Escape** – das letzten Endes doch nur lose auf der Vorlage basiert – den finalen Schliff.

Geschichtsstunde

Die Geschichte des Spiels basiert auf den Erlebnissen von vier aus dem Film bekannten amerikanischen Knastbrüdern, die den Nazis durch zahlreiche Fluchtversuche den letzten Nerv rauben: Virgil „The Cooler King" Hilts (Steve McQueen), Andy MacDonald (Gordon Jackson), Bob Anthony „The Scrounger" Hendley (James Garner) und Louis „The Manufacturer" Sedgwick (James Coburn). Bevor Sie jedoch aus dem deutschen Hochsicherheitslager Stalag Luft III türmen dürfen, erleben Sie im Spiel erst einmal die Vorgeschichten der vier Fahrzeugdiebe und Tunnelgräber und machen diverse kleinere Gefangenenlager unsicher. In den meisten Missionen gilt es, Equipment für den Ausbruch zu besorgen. Sie stibitzen Spaten und Holzscheite für den Tunnelbau, kappen Telefonleitungen, um die Deutschen zu verwirren, oder schleichen sich mit einer Wehrmachtsuniform in Offiziersbüros und organisieren falsche Pässe. Natürlich müssen Sie dabei sehr behutsam vorgehen, um nicht entdeckt zu werden. Dazu linsen Sie durch Schlüssellöcher, spähen um Ecken, lenken Wachen durch das Werfen von Flaschen oder Steinen ab und tun vor allem eines: Sie schleichen.

Ohne Action kein Adventure

Aufgelockert wird der recht behäbige Spielverlauf durch zahlreiche Actionsequenzen. Da die Deutschen doch nicht so dämlich sind, wie uns allerlei Filme weismachen wollen, lässt sich der Einsatz roher Gewalt hin und wieder nicht vermeiden. Dann ballern Sie sich mit Luger und Automatikgewehr durch verschneite Bergregionen, äschern mit einer gekaperten Flakstellung einen deut-


GRAND THEFT AUTO Dieser kleine Truck ist nur eines der zur Verfügung stehenden Transportmittel.


VORSICHT IST GEBOTEN, wenn Sie durch die Lager schleichen. Daher sollten Sie stets die Lage sondieren.


MASKERADE Mit einer deutschen Uniform verkleidet geleiten Sie hier zwei Mitgefangene in die Freiheit.



HEIMLICH, STILL UND LEISE? Hin und wieder liefern Sie sich in The Great Escape auch actionreiche Gefechte mit deutschen Truppen.

schen Vorposten ein, rumpeln mit einem Truck durch Gebirgspässe oder vollführen ganz wie im Film mit Hilts und seinem Motorrad tollkühne Sprünge auf reichsdeutschen Landstraßen. Diese Abwechslung ist auch bitter nötig, um den Spieler bei Laune zu halten, denn vor allem die frühen Ausbruchsmissionen laufen allesamt nach dem gleichen Schema ab: Von Hütte A schleichen Sie nach Hütte C, um einen Gegenstand in Hütte B abzuliefern. Von hier aus geht es ins Wachhaus D und wieder zurück zu Hütte A, um schließlich doch noch einmal ins Wachhaus E zu schleichen und letzten Endes über Hütte C in die Freiheit zu gelangen. Das größte Problem von **The Great Escape** ist jedoch nicht das Ablaufen der immer gleichen Wege, sondern das Speichersystem: Sie dürfen zwar jederzeit abspeichern, doch pro Mission lediglich dreimal. Da sich nie genau abschätzen lässt, wie viel Zeit Sie für eine Mission benötigen (die Umfänge variieren von zehn bis zu 30 Minuten), gerät das Speichern daher zum reinsten Pokerspiel.

Zielsicher

Im Gegensatz zu manch anderem Genrevertreter kommt die Steuerung von **The Great Escape** dagegen ohne Glücksspielfaktor aus. Das Spiel steuert sich mit einer Tastatur-Maus-Kombination komfortabel und präzise. Grafik und Sound komplettieren den technisch positiven Eindruck. Zwar vollführt die verwendete Engine keine technischen Kunststücke, setzt das Geschehen mit hübschen Texturen sowie Licht- und Schatteneffekten jedoch ansprechend in Szene. Für die richtige Atmosphäre sorgt zusätzlich die stimmige Musikkulisse, die den Spieler gleich zu Beginn durch die eingängige Titelmelodie des Spielfilms fesselt. DAVID BERGMANN

ERSTEINDRUCK

Die unglückliche Speicherfunktion und der teilweise triste Missionsablauf gehören zu den wenigen Schwächen des ansonsten äußerst spaßigen Action-Adventures. Ob die Verkaufsversion durch Feintuning an richtiger Stelle gar zum Pflichtkauf wird, erfahren Sie bereits in der nächsten Ausgabe. DAVID BERGMANN

Entwickler .... SCi
Anbieter .... Take 2
Termin .... 23. Juni 2003

Ausbruch leicht gemacht

In dieser Missionen müssen Sie mit Hilts aus einem kleineren Gefangenenlager entkommen. Wir zeigen Ihnen, wie ein typischer Ausbruch in **The Great Escape** abläuft.

1. Zunächst schleichen wir zu einem Mitgefangenen, der bei einem Fluchtversuch erwischt wurde und deshalb in Einzelhaft sitzt. Er besitzt einen offiziellen Stempel, den wir dringend benötigen.

2. Weiter geht's: In einer Hütte einige Gebäude weiter finden wir Papier und Tinte. Zusammen mit dem gerade eben erhaltenen Stempel sind wir dem selbst gebastelten Ausweis wieder ein Stück näher gekommen.



3. Wieder schleichen wir in eine andere Gefangenenhütte. Hier wartet bereits ein Helfer, der uns in Windeseile den gefälschten Ausweis erstellt und uns wieder in ein weiteres Gebäude schickt.



4. Zur erfolgreichen Flucht brauchen wir noch eine Landkarte. Während ein anderer Häftling die Wachen ablenkt, schleichen wir uns unter Zeitdruck in ein Offiziersbüro und stibitzen die Karte.



5. In einem anderen Haus legen wir den versteckten Tunnel frei und glauben uns bereits in Freiheit. Doch als unser Komplize hinabsteigt, bricht ein Teil des Tunnels zusammen.



6. Also begeben wir uns zur Abwechslung einmal mehr in ein anderes Gebäude und borgen uns von einem Mitgefangenen einen kleinen Spaten, um unseren Komplizen freizubekommen …



7. … und sind dann endlich frei.



RAMBO Mit einem mächtigen Geschütz zerlegen Sie diesen deutschen Außenposten in seine Einzelteile.



SPANNEN ERLAUBT Linsen Sie besser durch Schlüssellöcher, um etwaigen Wachen aus dem Weg gehen zu können.

MEHRSPIELER

ONLINE-SPIEL

Unreal Tournament 2004



UFO Auch Flieger, vom kleinen Gleiter bis zum schweren Bomber, gehören zum Fuhrpark.



SKAARJ RETURNS Der Skaarjkrieger steht als neues Spielermodell zur Verfügung.

Unreal Tournament geht in die dritte Runde und erweitert das Spielsystem um eine neue Komponente: **Endlich wird nicht mehr nur zu Fuß gekämpft.**



BUGGY Fahrzeuge wie dieser leichte Jeep sind die wichtigste Neuerung in UT 2004.

Battlefield hat's vorgemacht: Fahr- und Flugzeuge im Multiplayer-Spiel sind durchaus massenkompatibel (anders als zum Beispiel bei **Tribes 2**, wo viele Spieler auf Publicservern die Gefährte falsch oder gar nicht gebraucht haben) und erhöhen den taktischen Anteil in Clan-Duellen. Mit zwei zusätzlichen Modi führen Digital Extremes und Epic nun auch im **Unreal Tournament**-Universum Vehikel aller Art ein: Im neuen Assault-Modus wird um eine Festung gekämpft, wobei ein Team die Rolle der Angreifer übernimmt, während das andere sich um die Verteidigung bemüht. Einer der geplanten Schauplätze ist beispielsweise ein Skaarj-Mutterschiff. Ähnlich geht es in der „Onslaught" getauften Variante zur Sache: Die zwei Gruppen versuchen, möglichst viele Punkte durch die Eroberung bestimmter Areale zu sammeln. Dazu werden ebenfalls Luft- und Bodeneinheiten eingesetzt, insbesondere Bomber stellen eine mächtige Waffe dar.

Kleinarbeit

Bei den weiteren Zusätzen handelt es sich – neben 20 neuen Maps für altbekannte Modi und einige neue Playerskins – zumeist um praktische Kleinigkeiten: Beispielsweise kann man durch den so genannten „Link Voice Chat" zukünftig ohne Zusatzprogramme mit Mitspielern plaudern und dank 3D-Sound sogar die Richtung hören, aus der die Stimmen kommen. Außerdem können Regeländerungen und Kicks jetzt per einfachem Votingmenü ohne Adminrechte von den Spielern beschlossen werden. Mehr Komfort für Zuschauer bei größeren Turnieren soll UnrealTV garantieren, mit dem mehrere hundert Beobachter pro Match kein Problem mehr darstellen. Angesichts der sehr eingeschränkten Neuerungen macht Atari Besitzern von Unreal Tournament 2003 ein beispielgebendes Angebot: Statt den Vollpreis zu zahlen, dürfen sie eine Update-Option für einen geringeren Preis wahrnehmen.

ERSTEINDRUCK

Größtenteils sind sinnvolle Weiterentwicklungen und Zusätze geplant – der Online-Gemeinde dürfte das erneut Zulauf verschaffen. Ich hoffe, dass nichts an der genialen Spielbarkeit des Vorgängers verändert wird. JUSTIN STOLZENBERG

Entwickler .... Epic Games
Anbieter .... Atari
Termin .... 3. Quartal 2003

Prince of Persia: Sands of Time



DOPPELT HÄLT BESSER In der einen Hand das Schwert, in der anderen den Dolch: Der Prinz ist ein Kampfexperte.



PIXEL SHADER Neben dynamischen und dadurch wunderschönen Licht- und Schatteneffekten beeindruckt vor allem das realistisch animierte Wasser.

Auf den Spuren von Neo: **Der Prinz aus dem Orient hüpft, fliegt und kämpft,** als wäre er Herr über die Schwerkraft.



ANSICHTSSACHE Wenn sich die Kamera in den ästhetisch inszenierten Kämpfen um die Spielfigur dreht, muss man unweigerlich an Matrix denken.

Prinz-Erfinder Jordan Mechner steht den **Splinter Cell**-Machern von Ubi Soft Montreal beratend zur Seite, damit die Neuauflage nichts vom Charme des 14 Jahre alten Originals einbüßt. Schauplatz ist ein Palast im Morgenland, genau wie im Vorgänger. In 36 Levels weichen Sie darin allerhand Fallen aus und bekämpfen Monster, um eine staubige Gefahr aufzuhalten: Der Stand der Zeit droht, die Welt zu verfluchen.

Trotz der starken Besinnung auf die Wurzeln geht **Sands of Time** mit dem aktuellen Zeitgeist: Der Held des Spiels turnt wie ein Zirkuskünstler durch die Levels, er rennt an Wänden entlang und fliegt meterweit durch die Luft, als gäbe es keine Schwerkraft – inklusive Zeitlupenfunktion. Auch grafisch ist **Sands of Time** auf dem aktuellen Stand: Vorhänge wehen im Wind, dynamisches Licht bricht durch Fenster und erzeugt realistische Echtzeit-Schatten.

Kopfüber ins Getümmel

Nehmen Sie die Kämpfe aus **Enter the Matrix**, multiplizieren Sie deren Coolness mit 2 und Sie wissen in etwa, wie die Gefechte in **Sands of Time** aussehen: Der Prinz springt über Monster, stößt sich von Wänden ab, schlägt Salti und teilt dabei mit Fußkicks, Schwert und Dolch aus. Währenddessen fliegt sein Haar im physikalisch nachvollziehbaren Rhythmus mit, auch der Dolch am Gürtel schwingt bei Bewegungen hin und her. Den brauchen Sie übrigens, um den Gegnern endgültig den Garaus zu machen: Wie Vampire lassen sich die mutierten Kreaturen nur dann erledigen, wenn sie von der magischen Klinge getroffen werden. Beim Kämpfen schauen Sie der Spielfigur am besten in der **Tomb Raider**-Perspektive über die Schulter. Sonst empfiehlt sich die Alternativansicht: Auf Knopfdruck schalten Sie in eine Art Vogelperspektive. So lassen sich am besten Sprünge timen, Abgründe überwinden und Fallen umgehen. Wer trotzdem in der Grube landet, darf den Joker zücken: Mittels magischem Sand, den bezwungene Gegner hinterlassen, spulen Sie die Zeit um ein paar Sekunden zurück – sozusagen als Quickload-Ersatz.

ERSTEINDRUCK

*Mich dünkt, dass **Sands of Time** genau das Spiel wird, das **Enter the Matrix** gerne gewesen wäre: ein cool inszeniertes Action-Adventure mit beeindruckenden Akrobatik-Einlagen und Bombastgrafik. Diesen Titel sollten Sie sich unbedingt vormerken!* THOMAS WEISS

Entwickler .... Ubi Soft Montreal
Anbieter .... Ubi Soft
Termin .... November 2003

Explosive Graphics Performance by

www.asuscom.de

GeForce FX 5900 Series

CineFX 2.0 | DirectX 9.0 | OpenGL 1.4 | AGP 8X | TV-out | Dual VGA | 3 YEAR WARRANTY

Ermöglicht Point-to-Point Video Conferencing und simultanes Spielen im Internet.

ASUS GameFace Technology

erhältliche Modelle:

- **V9950 Ultra/TD**
  GeForce FX5900 Ultra, 256M DDR
- **V9950/TD**
  GeForce FX5900, 128M DDR

- die weltweit führende und leistungsstärkste GPU - NVIDIA GeForce FX 5900 Serie
- die CineFX 2.0 Engine liefert Spezialeffekte wie im Kino
- schnellster DDR-Speicher mit 256 bit und AGP 8X
- GameFace Technologie exklusiv bei ASUS
- beste Plattform für DirectX 9.0 & OpenGL 1.4
- nView Multi-Display Technologie für mehrere Displays
- hochwertiges Software-Paket: ASUS DVD XP S/W Player und die neuesten 3D Spiele.

Gamebundle: Black Hawk Down + Battle Engine Aquila + Gun Metal Demo Games: Splinter Cell + Warcraft III: Regin of Chaos + Breed + Colin McRae Rallye 3+ TOCA Race Driver + Big Mutha Truckers





EINDRINGLING In jeder Stadt können Sie einige Gebäude betreten, beispielsweise um nach Schätzen zu suchen.

GEFECHT Die Steuerung der Schwertkämpfe und Menüs ist verbesserungswürdig.

MUTIG Wer sich mit Küstenforts anlegt, sollte schon mindestens eine Galleone sein Eigen nennen.

ROMANTISCH Die Grafik-Engine glänzt mit wunderschönen Sonnenuntergängen und hoch detaillierten Schiffsmodellen.

KARIBISCH In den verwinkelten Straßen der Hafenstädte packt einen das Fernweh.

Fluch der Karibik

Neuer Name, alter Bekannter: Hinter dem Spiel zum neuen Disney-Film verbirgt sich die vielversprechende Neuauflage des Piraten-Abenteuers Sea Dogs.

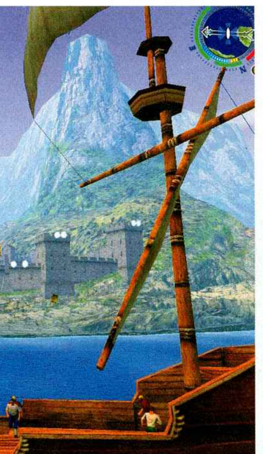
Mit dem gleichnamigen Kinostreifen, der eine Woche nach Veröffentlichung des Spiels die Leinwände erobern soll, hat **Fluch der Karibik** nicht allzu viel gemein. Kein Wunder, hatte doch Publisher Ubi Soft den Titel erst im finalen Entwicklungsstadium angepasst, um ein größeres Publikum zu erreichen. Das ist allerdings kein Nachteil: Nach ausführlichen Kaperfahrten mit der Vorabversion erwarten wir im Herbst ein spannendes Action-Adventure mit **Pirates**-Flair.

Landratte und Seebär

Wie schon der Vorgänger **Sea Dogs** vereint **Fluch der Karibik** zwei Spiele in einem. An Land spielt sich das Projekt der Moskauer Entwickler Akella wie ein Action-Adventure. Mit Ihrem Alter Ego, Captain Nathaniel Hawk, wandeln Sie in der **Tomb Raider**-Perspektive durch tropische Hafenstädte des 17. Jahrhunderts, befragen Passanten und liefern sich Säbelduelle mit Banditen. Wenn Sie dagegen in See stechen, wird **Fluch der Karibik** zum **Pirates**-Revival. Sie schippern auf einer dreh- und zoombaren Übersichtskarte von Insel zu Insel. Kommt es zu Seeschlachten oder geraten Sie in einen Sturm, fährt die Kamera direkt auf Ihren Kahn und Sie dürfen in der Ego-Perspektive oder dritten Person Segel setzen oder Kanonen abfeuern. Mehr zu den verschiedenen Spielanteilen finden Sie im Extrakasten.

Ein Leben für die Krone

Ihr Startpunkt liegt in Oxbay, wo Sie als hoffnungsvol-





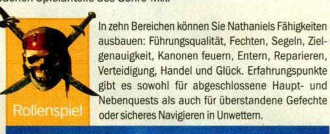
So spielt sich Fluch der Karibik

Der inoffizielle Nachfolger zu **Sea Dogs** mischt Action-Adventure-Anteile mit Rollenspiel-Elementen, einer Prise Handelsspiel und etwas Seekampfsimulation. Hier erklären wir Ihnen die verschiedenen Spielanteile des Genre-Mix.



Wenn Sie in einem Hafen vor Anker gehen, erkunden Sie die Umgebung zu Fuß. So schnappen Sie bei Passanten nützliche Infos auf, stöbern in verlassenen Häusern nach Schätzen oder duellieren sich mit Wachen oder Banditen. Dank einer „Teleporter"-Funktion müssen Sie nicht fünf Minuten laufen, um etwa der Werft einen Besuch abzustatten.





In zehn Bereichen können Sie Nathaniels Fähigkeiten ausbauen: Führungsqualität, Fechten, Segeln, Zielgenauigkeit, Kanonen feuern, Entern, Reparieren, Verteidigung, Handel und Glück. Erfahrungspunkte gibt es sowohl für abgeschlossene Haupt- und Nebenquests als auch für überstandene Gefechte oder sicheres Navigieren in Unwettern.





Das Handelssystem von **Fluch der Karibik** ist zwar nicht so umfassend wie beispielsweise bei **Port Royale**, mit ein paar einträglichen Fahrten lässt sich die Schiffskasse aber gehörig aufbessern. Mit rund 20 verschiedenen Waren können Sie Handel treiben, angefangen bei Rum über Tabak bis hin zu Seide. Dazu kommen diverse Waffen und Tränke.





Anders als im bereits erwähnten **Port Royale** verfolgen Sie die Seeschlachten nicht aus der Entfernung, sondern sind mittendrin im Geschehen. Gegner visieren Sie am besten in der Ego-Perspektive an, navigiert wird bevorzugt in der Außenansicht. Auch blutigen Landratten sollte das Segeln nicht allzu schwer fallen, solange sie auf den Wind achten.



ler Händler eine Ladung Schokolade an den Mann bringen wollen. Nachdem Sie in der Taverne ein Schwätzchen mit dem Barkeeper gehalten und Matrosen angeheuert haben, laufen Sie auf der Suche nach profitableren Routen aus. Doch natürlich kommt wieder einmal alles anders als gedacht: Sie können gerade noch der französischen Flotte entkommen, die Oxbay im Handstreich erobert. Ihre erste Aufgabe: Berichten Sie dem englischen Gouverneur auf der Nachbarinsel Redmond von der Invasion. Der verpflichtet Sie kurzerhand zum Zwangsdienst für die Krone. Sie sollen sich in Oxbay einschleichen und die Pläne der Franzosen aushorchen. Der Haupt-Plot umfasst über 30 solcher Aufträge, für die die Entwickler rund 30 Stunden veranschlagen. Wer mag, kann aber auch einfach selbst auf große Fahrt gehen und sich etwa mit Handel ein paar Dublonen dazuverdienen, Piraten jagen oder Neben-Quests lösen.

Level 10 Händler mit 8 Glück

Handeln und Kämpfe bringen Ihnen nicht nur bare Münze für Heiltränke, bessere Waffen und größere Schiffe (später kommandieren Sie bis zu vier), sondern auch reichlich Erfahrungspunkte. Das Charaktersystem von **Fluch der Karibik** mag mit zehn Werten vom Segeln bis hin zu Führungsqualitäten verglichen mit „richtigen" Rollenspielen nicht besonders umfangreich sein, verschafft Ihnen aber manchen Vorteil. Verbessern Sie beispielsweise Ihre Fertigkeiten im Seekampf, landen Ihre Salven eher im Ziel und Sie nehmen bei Feindfeuer nicht mehr so viel Schaden.

ERSTEINDRUCK

Abgesehen von der stellenweise umständlichen, auf Konsolen-Joypads ausgelegten Steuerung habe ich an der Beta-Version nichts zu meckern. Vor allem die stimmungsvolle Grafik mit den hoch detaillierten Segelschiffen und den malerischen Küstenstädtchen hat es mir angetan. Dazu noch die spannenden Quests und ein bisschen Rollenspiel – Karibik, ich komme! RÜDIGER STEIDLE

Entwickler .... Akella
Anbieter .... Ubi Soft
Termin .... 28. August 2003

Sacred

AUF VIER BEINEN Der Gaul, der rechts unten im Bild steht, dient in Sacred als Transportmittel. Viele verschiedene soll es davon geben.

GUT GEKLAUT Inventar, Fähigkeiten und Benutzerführung ähneln sehr stark Blizzards Diablo.

VIELSEITIG Der Gladiator kämpft im Nahkampf mit Faust, Schwert und Schild. Auf die Ferne benutzt er gern eine Armbrust.

Sie kennen bestimmt **actionbetonte Rollenspiele im Stil von Diablo und Divine Divinity?** Sacred ist auch so eins.



1.000 GRAD IM SCHATTEN Der Magier hantiert mit Zaubersprüchen, die thematisch an die vier Elemente gebunden sind. Hier: Feuer.

Sacred hat alles, was ein klassisches Fantasy-Rollenspiel ausmacht: eine Welt, die sich im politischem Umbruch befindet; jede Menge Orks, Drachen und Elfen, die sich gegenseitig auf die Mütze geben; und einen strahlenden Held, der das Böse in die Flucht schlägt.

Zur Story: In der Welt, die den klangvollen Namen Ancaria trägt, war mal alles bestens. Diese Zeiten sind jedoch längst vorüber. Der König, bereits alt und schwach, hält sich stur wie der Papst. Das Volk randaliert infolge überzogener Steuererhöhungen. Überfälle von Banditen nehmen zu. Ork-Angriffe in einigen Regionen des Landes auch. Kurz: Ein Held muss her.

Sie entscheiden, wie der aussehen soll. Aus sechs Charakterklassen suchen Sie sich eine aus, darunter Gewöhnliches wie Gladiator, Magier oder Dunkelelf; aber auch Ungewöhnliches, beispielsweise die Seraphim (Kreuzung zwischen Bogenschütze, Karate-Kämpfer und Zauberer) oder die Vampir-Lady.

Großes Vorbild: Diablo

Viel Mühe gaben sich die Entwickler bei der Kreation der Charakterklassen. Demnach spielen sich sämtliche Figuren unterschiedlich. Der Gladiator beispielsweise ist Meister im Boxkampf: Er schlägt Kinnhaken, wirbelt seine Fäuste, um mehrere Ziele gleichzeitig zu treffen, oder packt Monster am Kragen und schleudert sie weg. Die Vampir-Lady dagegen beißt ihren Opfern bevorzugt in die Kehle und macht sie so zu Verbündeten – oder hetzt einen Schwarm Fledermäuse ins Getümmel, der Verwirrung stiftet.

Sämtliche Kämpfe laufen in Echtzeit ab und lassen sich am ehesten mit **Diablo** vergleichen. Ebenfalls damit vergleichbar ist der Mehrspielermodus: In **Sacred** gehen Sie auf Wunsch zusammen mit bis zu 16 Freunden auf Monsterjagd. Sogar die Einzelspielerkampagne mit 230 Quests ist im Team lösbar. Bis zum Erscheinungstermin wollen die Entwickler einen Online-Dienst auf die Beine stellen, der ähnlich funktioniert wie Blizzards Battle-Net.

ERSTEINDRUCK

*Schier unglaublich, wie viel Stoff die Entwickler in **Sacred** zu packen versuchen - wenn das mal gut geht. Fans von Klassikern wie **Diablo 2**, **Baldur's Gate** oder **Divine Divinity** setzen Sacred auf die Beobachtungs-Liste.* THOMAS WEISS

Entwickler .... Ascaron
Anbieter............... Bigben Interactive
Termin................... September 2003

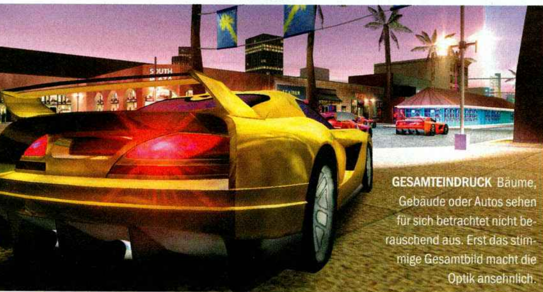
Midnight Club 2

Freuen Sie sich auf einen Adrenalinschub nach dem anderen: **Midnight Club 2 vereint The Fast and The Furious und GTA Vice City** zu einem explosiven Rennspiel-Cocktail.

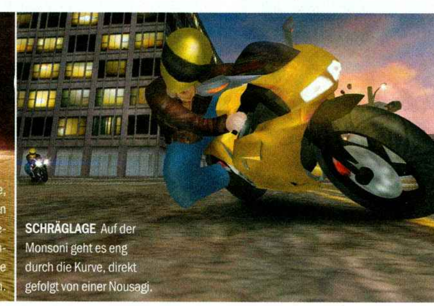
Wenn die Sonne untergeht, steppt in LA, Tokio und Paris der Bär – allerdings nicht etwa in irgendwelchen Szenediscos oder Edelclubs, sondern auf den Straßen, Gassen und Hinterhöfen. Diese drei Großstädte sind nämlich das Jagdrevier einer exklusiven Gesellschaft von illegalen Rennfahrern: dem Midnight Club. In der Rolle eines jungen, ehrgeizigen Heißsporns haben Sie ein klares Ziel: sich Vertrauen und Respekt in der Straßenrennszene zu erfahren und eines Tages bis ganz an die Spitze des Geheimbundes aufzusteigen. Aber erwarten Sie nicht, mit Samthandschuhen angefasst zu werden.

Vice City ohne Vercetti

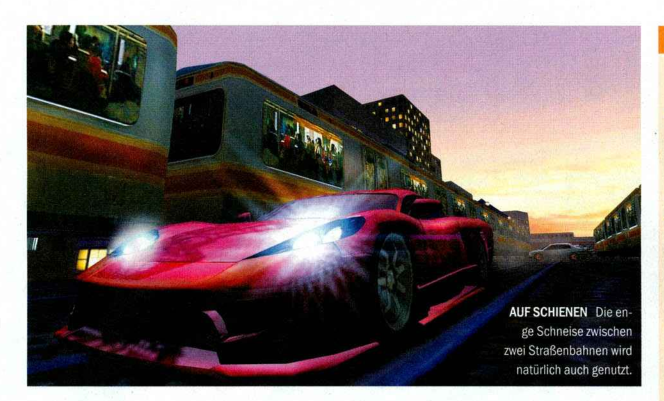
Zu Beginn müssen zunächst duellwillige Fahrer gefunden werden, gut zu erkennen an den ausgefallenen Vehikeln. Dass Sie ein Rennen wollen, wird durch kurzes Aufblenden signalisiert, dann müssen Sie Ihrem Konkurrenten an einen geeigneten Startort folgen – und los geht's. Die allnächtlichen Hetzjagden sind knallhart, es gibt nur eine Regel: Wer zuerst durchs Ziel fährt, gewinnt. So ist auch der Streckenverlauf nur grob durch Wegpunkte markiert – welche Route Sie letztendlich wählen, bleibt Ihnen überlassen. Ein Beispiel: Der nächste Waypoint ist zwei Blöcke entfernt. Im Grunde müssten Sie nur dem Straßenverlauf um eine lange Biegung folgen – leider versperrt



GESAMTEINDRUCK Bäume, Gebäude oder Autos sehen für sich betrachtet nicht berauschend aus. Erst das stimmige Gesamtbild macht die Optik ansehnlich.



SCHRÄGLAGE Auf der Monsoni geht es eng durch die Kurve, direkt gefolgt von einer Nousagi.



AUF SCHIENEN Die enge Schneise zwischen zwei Straßenbahnen wird natürlich auch genutzt.

ein Sattelschlepper die Kreuzung vor Ihnen. Nun kann man entweder warten, bis der LKW vorbeigefahren ist, oder mit einem deftigen Slide ausweichen. Dank der übersichtlichen Karte am linken Bildschirmrand ist binnen weniger Sekundenbruchteile ein alternativer Weg gefunden, also weicht man dem Laster aus – genau wie bei den Verfolgungsjagden in **Vice City**. Die optische wie spielerische Ähnlichkeit mit dem **GTA**-Ableger ist frappierend und kommt nicht von ungefähr, schließlich stammt **Midnight Club 2** ebenfalls von Rockstar. Noch eine Gemeinsamkeit: Die extrem schnittigen Motorräder aus **Vice City** gehören ebenfalls zum Fuhrpark.

Wie auf Schienen

Midnight Club 2 ist die Inkarnation eines reinrassigen Arcade-Racers: Sie sollten sich auf Sprünge über halb hochgefahrene Zugbrücken, Fahrten durch Gebäude, Slides in berstende Schaufenster und ein sehr vereinfachtes Fahrmodell gefasst machen. Das heißt, Sie können getrost mit Vollgas durch Kurven driften, mithilfe der Handbremse auch enge Kehren präzise ansteuern und überstehen selbstverständlich auch den einen oder anderen Zusammenstoß, egal ob mit der Wand oder anderen Verkehrsteilnehmern. Falls Sie jetzt als erfahrener Rennspieler Langeweile befürchten, können wir Sie beruhigen, denn **Midnight Club 2** glänzt mit ganz anderen Reizen als einem kniffligen Fahrmodell. Herausfordernd wird es beispielsweise durch viele Abkürzungen, durch die sich der Computer Vorteile verschaffen kann. Hinzu kommt teils reger Gegenverkehr - das Ausweichen kostet wertvolle Zeit. Und natürlich werden Sie von Ihren Rivalen geärgert, die die häufig ungeniert rempeln, um Sie irgendwie abzuhängen.

Mehr(spieler)wert

Nachdem auch Konsolen inzwischen größtenteils onlinefähig sind, ist der Mehrspieler-Modus per Internet zwar kein PC-exklusives Feature mehr, bedeutet für den Käufer dennoch Mehrwert: Illegale Straßenrennen sind geradezu prädestiniert für ausgiebige Multiplayer-Sessions. Ob der Spielspaß auch im Singleplayer-Part längerfristig anhält und wie **Midnight Club 2** im Vergleich zu **Need for Speed**, **Rallisport Challenge** und anderen Arcade-Racern abschneidet, erfahren Sie nächste Ausgabe im ausführlichen Test.

Das sind **Ihre Rivalen**

Diesen Damen und Herren begegnen Sie im Laufe Ihrer Karriere als Streetracer in **Midnight Club 2**.

Der Playboy: Blog



Stadt: Paris
Auto: Bryanston V
Schneller, harter Fahrer. Arbeitet als DJ. Aggressiv, wenn man seine Freunde bedroht.



Die Legende: Makoto



Stadt: Tokio
Auto: Torque
Ein Idol der Racing-Szene. Ruhig, berechnend, überlegen. Erfolgreicher Geschäftsmann.

Der Hitzkopf: Primo



Stadt: Paris
Auto: Schneller V8
Italiener mit südländischem Temperament. Ehemals Formel-1-Aspirant. Herablassend.

Der Falschspieler: Ricky



Stadt: Tokio
Auto: Vortex
Durchtriebener Zeitgenosse. Aggressiver, rücksichtsloser Fahrer. Schummelt für Siege.

Der Millionärssohn: Shing



Stadt: Tokio
Auto: RSMC 5
Sponsored by Daddy. Prahlt mit teuren Extras für sein Auto. Hat die beste Ausrüstung.

Der Blasierte: Stephane



Stadt: Paris
Auto: Alarde
Extrem gute Straßenkenntnis. Nutzt oft Abkürzungen. Arrogant gegenüber Nicht-Parisern.

Die Zwillinge: Jewel/Julie



Stadt: Paris
Auto: Boost
Aggressiv und schnell, allerdings nicht übertrieben unfair. Technisch versiert. Attraktiv.

Der Furchtlose: Zen



Stadt: Tokio
Motorrad: Nousagi
Fährt nur Motorräder. Lehnt keine Herausforderung ab. Introvertiert. Hat das schnellste Bike.

EDELSCHLITTEN Die Wagen tragen zwar Fantasienamen, sind aber optisch realen Wagen leicht zuzuordnen.

ERSTEINDRUCK

*Midtown Madness war ein netter Ansatz, **Midnight Club** nähert sich exponentiell der Perfektion: Die lebendigen, meist frei befahrbaren Städte sorgen für ein einzigartiges Spielerlebnis. Zudem entsteht durch die glaubhaften Charaktere eine authentische Streetracer-Atmosphäre.*

JUSTIN STOLZENBERG

Entwickler .... Rockstar San Diego
Anbieter.................................. Take 2
Termin .... Anfang Juli 2003

Das unzensierte

ZUSÄTZLICHE DEMOS EXKLUSIV AUF DER AB-18-DVD:
+ Action-Adventures
+ Taktik-Shooter
+ Ego-Shooter

DVD

Zutritt nur ab 18!

PC-Games-Abo!

Jugendschutz ist gut und wichtig. Aber eben nur für Kinder und Jugendliche. Deshalb gibt's ab sofort die **PC-Games-Ab-18-Edition**. Ungeniert und unzensiert mit **Demos, Maps, Mods & Tools zu ALLEN WICHTIGEN PC-Spielen auf DVD!**

Seit 1. April 2003 ist das neue Jugendschutzgesetz in Kraft. Wie Sie sicher aus unserer Berichterstattung wissen, dürfen Spielemagazine auf beigelegten Heft-CDs und DVDs die meisten Demos zu Ego- und Taktik-Shootern aus rechtlichen Gründen nicht mehr anbieten.

Volles Programm für PC-Games-Abonnenten

Natürlich: Jugendschutz ist wichtig. Aber wir wären nicht PC Games, wenn wir nicht unsere treuen, volljährigen Leser wie gewohnt zufrieden stellen würden. Deshalb gibt es ab sofort exklusiv und **NUR** im Abo die PC-Games-Ab-18-Edition: Mit zusätzlichen Demos, exklusiv auf DVD. Und das wie bisher zu allen Spielen – also auch zu Games, die von offizieller Stelle als jugendbeeinträchtigend **ODER** jugendgefährdend eingestuft wurden. Natürlich mit der entscheidenden Einschränkung: Die Belieferung dieser Spezialausgabe erfolgt nur an Personen, die nachgewiesenermaßen volljährig sind. Ganz wichtig: „PC-Games-Ab-18" darf nicht frei im Handel verkauft werden und wird deshalb nicht am Kiosk angeboten!

So einfach funktioniert's!

Sie können das „Ab-18-Abo" neu abschließen oder, wenn Sie bereits PC-Games-Abonnent sind, Ihr bestehendes Abo umstellen. Die Abwicklung ist denkbar einfach:

1. Unten stehenden Coupon ausfüllen.
2. Coupon zusammen mit einer gut lesbaren Kopie Ihres Personalausweises (Vorder- und Rückseite) oder Reisepasses einschicken, faxen oder mailen an:

PC Games Abo-Service
Postfach 11 29
23612 Stockelsdorf
Fax: 0451-4906-770
E-Mail: computec.abo@pvz.de

Wichtige Info für Leser außerhalb Deutschlands!





Das neue Jugendschutz-Gesetz gilt ausschließlich in Deutschland. Unsere Leser in Österreich, der Schweiz und anderen europäischen Ländern erhalten im Handel und im Abonnement die „unzensierte" PC-Games-Version – wie bisher! Sie bekommen PC Games also auch weiterhin mit Demos zu allen wichtigen Action-Spielen. Eine Abo-Umstellung ist nicht notwendig!

⇩ ABO UMSTELLEN ⇩

☒ **Bitte stellen Sie mein bestehendes PC-Games-Abo auf „Ab-18-Edition" (mit DVD) um.**

Abopreis und Bezugsdauer bleiben unverändert.

Hiermit bestätige ich, dass ich mein 18. Lebensjahr vollendet habe. Eine Kopie meines Personalausweises (Vorder- und Rückseite) oder Reisepasses lege ich bei.

Wichtig: Bitte Ausweiskopie und Coupon unbedingt zusammen einschicken, faxen oder per E-Mail senden!

Meine Adresse, an die auch bisher mein PC-Games-Abo geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail *(für weitere Informationen)*

Datum Unterschrift

Abo-Kunden-Nummer (falls zur Hand)

⇩ PC-GAMES-ABO „AB-18-EDITION" ABSCHLIESSEN ⇩

☒ **Ja, ich möchte das PC-Games-Abo „Ab-18-Edition" (mit DVD).**
(€ 55,20/Jahr (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/Jahr; Österreich € 64,20/Jahr)

Hiermit bestätige ich, dass ich mein 18. Lebensjahr vollendet habe. Eine Kopie meines Personalausweises (Vorder- und Rückseite) oder Reisepasses lege ich bei.

Wichtig: Bitte Ausweiskopie und Coupon unbedingt zusammen einschicken, faxen oder per E-Mail senden!

Adresse des neuen Abonnenten, an die auch die Abo-Rechnung geschickt wird (bitte in Druckbuchstaben ausfüllen):

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefon-Nr./E-Mail *(für weitere Informationen)*

Datum Unterschrift

Das Abo gilt für mindestens ein Jahr und verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr, wenn nicht spätestens sechs Wochen vor Ablauf des Bezugszeitraumes gekündigt wird. Das Abo-Angebot gilt nur für PC Games.

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

Bitte beachten: Bei Bankeinzug erhalten Sie zusätzlich zwei Ausgaben kostenlos!

☐ Bequem per Bankeinzug

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

☐ Gegen Rechnung

COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Str. 77, 90762 Fürth; Vorstandsvorsitzender Christian Geltenpoth

PG JA 02

TEST

Petra Maueröder pm@pcgames.de



AUF DER FESTPLATTE: GTA Vice City, Ghost Master, Republic
MULTIPLAYER-FAVORIT: Indiziertes Spiel
EINSAME-INSEL-SPIELE: Rollercoaster Tycoon 2, Fußballmanager 2003, C&C-Sammlung
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Half-Life 2
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Heaven & Hell
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Ghost Master

Rüdiger Steidle rs@pcgames.de



AUF DER FESTPLATTE: Starsky & Hutch, Strategic Command, Piraten der Karibik
MULTIPLAYER-FAVORIT: Planetside
EINSAME-INSEL-SPIELE: Populous, IL-2 Sturmovik, Hearts of Iron
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Half-Life 2
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Heaven & Hell
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Zum Glück keine

STRATEGIE

Christian Müller cm@pcgames.de



AUF DER FESTPLATTE: GTA Vice City, Elite Force 2
MULTIPLAYER-FAVORIT: Rocket Arena 2
EINSAME-INSEL-SPIELE: Rocket Arena 2, Civilization 3
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Republic
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Starsky & Hutch
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Planetside

Dirk Gooding dg@pcgames.de



AUF DER FESTPLATTE: Eve: The Second Genesis, GTA Vice City
MULTIPLAYER-FAVORIT: Asheron's Call 2, indiziertes Spiel
EINSAME-INSEL-SPIELE: Medieval: Total War, Asheron's Call 2, indiziertes Spiel
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Galaxy Andromeda, Half-Life 2
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Ghost Master
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Planetside

ACTION

Thomas Weiß tw@pcgames.de



AUF DER FESTPLATTE: Dark Age of Camelot
MULTIPLAYER-FAVORIT: Dark Age of Camelot
EINSAME-INSEL-SPIELE: Counter-Strike, Starcraft
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Vampire 2: Bloodlines
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Ghost Master
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: St. Anger

David Bergmann db@pcgames.de



AUF DER FESTPLATTE: Ghost Master, Warcraft 3: Frozen Throne
MULTIPLAYER-FAVORIT: Indiziertes Spiel
EINSAME-INSEL-SPIELE: Baphomets Fluch 3, Day of the Tentacle, Black & White
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Sam & Max 2
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Ghost Master
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: The Hulk

ABENTEUER

Justin Stolzenberg js@pcgames.de



AUF DER FESTPLATTE: CPMA, Enemy Territory, Civ 3 PTW
MULTIPLAYER-FAVORIT: CPMA, Enemy Territory
EINSAME-INSEL-SPIELE: CPMA, Colin McRae 3, DTM Race Driver
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Midnight Club 2
AKTUELLER GEHEIMTIPP: The Hulk
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Keine

Harald Wagner hw@pcgames.de

AUF DER FESTPLATTE: Morrowind: Bloodmoon, Republic
MULTIPLAYER-FAVORIT: GL Tron
EINSAME-INSEL-SPIELE: Eve Online, Morrowind
FREUT SICH AM MEISTEN AUF: Matrix Online
AKTUELLER GEHEIMTIPP: Ghost Master
GRÖSSTE ENTTÄUSCHUNG: Morrowind: Bloodmoon

SPORT & RENNSPIEL



So testen wir

Der Wertungskasten

Auf einen Blick: Der Wertungskasten enthält alle Infos, die Sie für Ihre Kaufentscheidung benötigen.

Preis
Die unverbindliche Preisempfehlung des Herstellers. Der Preis fließt aufgrund der erheblichen regionalen Unterschiede grundsätzlich nicht in die Wertung ein.

Termin
Der offizielle Verkaufsstart laut Anbieter

USK
Die Altersempfehlung der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle: noch nicht bekannt, ohne Altersbeschränkung, ab 6 Jahren, ab 12 Jahren, ab 16 Jahren und ab 18 Jahren.

Zielgruppe
Diese redaktionelle Einschätzung bezieht sich neben dem durchschnittlichen Schwierigkeitsgrad auch auf Anspruch und Spieltiefe.

Schwierigkeitsgrad
Welche Optionen stellt das Spiel zur Verfügung? Schwierigkeitsstufen, individuelle Anpassung?

Testcenter: Prozessor
Der Startpunkt des Performance-Balkens gibt die Mindestkonfiguration des Herstellers an. Am Farbverlauf lässt sich ablesen, wann das Spiel akzeptabel läuft (bei Vollton Gelb) und ab welcher CPU eine optimale Spielbarkeit erreicht wird (ab Vollton Grün).

Testcenter: Arbeitsspeicher
Anhand der Farbe sehen Sie auf einen Blick, ob das RAM Ihres PCs ausreicht, um diesen Titel in akzeptabler oder optimaler Qualität spielen zu können.

Testcenter:
Mit welcher Spiele-Performance können Sie mit Ihrer Grafikkarte rechnen? Die Klasse finden Sie anhand der Tabelle auf der gegenüberliegenden Seite heraus.

Pro & Contra
Die wichtigsten positiven und negativen Aspekte, die in der Test-Prozedur aufgefallen sind und die Wertung am maßgeblichsten beeinflussten.

Einzelwertungen
Die Wertungen für Grafik, Sound, Steuerung, Atmosphäre, Spieldesign und Mehrspieler werden genau aufgeschlüsselt; bei großen Tests erläutert die Rubrik „Im Wettbewerb" im Testcenter das Zustandekommen dieser Werte.

TESTURTEIL
FREELANCER

ENTWICKLER	ANBIETER
Microsoft	Microsoft
PREIS	**TERMIN**
Ca. € 45,-	18. April 2003
USK	**SPRACHE**
Ab 12 Jahren	Deutsch

86

ZIELGRUPPE
Einsteiger, Fortgeschrittene

SCHWIERIGKEITSGRAD
Nicht einstellbar: Mittel

MEHRSPIELER
Einzel-PC: 1 Netzwerk: 128
Internet: 128 1 Sp./Packung

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal

Prozessor in Megahertz: 500 1.500 3.000

Arbeitsspeicher: 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1.024 MB

Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 | Klasse 2 | Klasse 3 | Klasse 4

PRO & CONTRA
- \+ Sehr bequeme Steuerung
- \+ Spannende Hintergrundgeschichte
- \+ Abwechslungsreiche Grafik
- \+ Sehr gute Gegner-KI
- − Eintönige Missionen

GRAFIK	88%
SOUND	87%
STEUERUNG	94%
ATMOSPHÄRE	83%
SPIELDESIGN	82%
MEHRSPIELER	84%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **STARLANCER** oder **AQUANOX 2** mochten.

Vergleichbare Spiele
In dieser Empfehlung gibt die Redaktion vergleichbare Genre-Konkurrenten an, aber auch Spiele mit ähnlicher Thematik.

Spielspaß-Wertung
Die große Wertung unseres Testurteils gibt die Punktzahl des Einzel- oder Mehrspielermodus an. Je nach Ausrichtung des Spieldesigns steht die Bewertung der Einzelspieler- oder Multiplayer-Variante im Vordergrund. Die jeweils andere Spielvariante wird am Fuß des Testurteils bewertet.

Wertungs-Philosophie

Um ähnliche Spiele miteinander vergleichen zu können, teilt PC Games jedes Spiel in eines von 20 gängigen Genres ein (siehe Top 100 im Einkaufsführer). Jedes getestete Spiel kann maximal 100 Punkte erreichen; diese feine Staffelung ist deshalb möglich, weil die Wertungen nicht von den Geschmäckern eines einzelnen Testers abhängen, sondern im Rahmen einer Redaktionskonferenz entschieden werden. Dadurch ist größtmögliche Objektivität gewährleistet.

> 90%
Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenz-Spiele, die in ihrem Genre neue Maßstäbe setzen, werden mit einem „90er" gewürdigt. Vorausgesetzt werden: Erstklassige Grafik, präzise und komfortable Steuerung, sehr guter Sound, durchdachtes Spieldesign, glaubwürdige Atmosphäre. Dieses brillante Spiel müssen Sie einfach haben!

> 80%
Hervorragender Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres uneingeschränkt zum Kauf empfehlen können. Wem das Beste gerade gut genug ist und wer großen Wert auf Qualität legt, ist damit sehr gut beraten.

> 70%
Die zweite Liga – im besten Sinne des Wortes „gute" Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen. Dank besserer Alternativen keine Muss-Titel, aber zum Budget-Tarif empfehlenswert.

> 60%
Mehr gut gemeint als gut gemacht: Wenn Sie die Thematik des Spiels interessiert und Sie kleinere und größere Mängel verzeihen, kommt dieser „befriedigende" Titel unter Umständen für Sie infrage.

> 50%
Gerade noch ausreichend: Angesichts grober technischer Mängel oder spielerischer Durchhänger ist hier allerdings große Leidensfähigkeit vonnöten. Qualitätsbewusste Spiele-Kenner machen einen großen Bogen.

< 50%
Ersparen Sie sich (und Ihrem Geldbeutel) diesen spielerischen Reinfall: Buchstäblich mangelhafte Spiele unter 50 % Wertung gefährden Ihre gute Laune und sollten daher konsequent ignoriert werden.

TESTCENTER

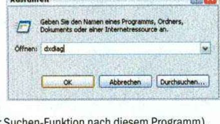
Verlässliche Infos frisch aus dem PC-Games-Testlabor: In drei einfachen Schritten erfahren Sie detailliert, ob und wie die neuesten PC-Spiele auf Ihrem System laufen.

Jedes Spiel stellt individuelle Anforderungen an Ihren PC – mal kommt es auf die Grafikkarte an, mal zählt reine Prozessorleistung und viele Spiele wiederum fordern jede Menge Hauptspeicher. Beispiel **Gothic 2**: Mit einem Pentium 4 3.06 GHz und einer Geforce4 Ti-4600 ruckelt das Spiel bei nur 256 MByte RAM erbärmlich. Weil das schwächste Glied in der Kette den Rest ausbremst, haben wir genau dieses Prinzip in unserem neuen Testcenter berücksichtigt. Anstelle schwammiger Aussagen bekommen Sie bei uns also ganz konkrete Informationen über die Performance eines Spiels mit nahezu jeder Hardware.

Die Vorteile:

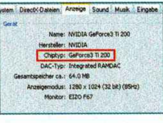
- Anders als bei anderen Magazinen erfahren Sie nicht nur, dass ein Spiel ruckelt, sondern auch warum. Sie erkennen, woran es wirklich hakt.
- Ganz wichtig: Sie erfahren sofort, ob und in welchem Ausmaß sich die Performance bei welcher Hardware-Aufrüstung verbessert.
- Alle gängigen PC-Systeme werden abgedeckt.
- Das System berücksichtigt drei verschiedene Detailstufen sowie die drei wichtigsten Auflösungen in 32 Bit.

Schritt für Schritt:
Zunächst müssen Sie herausfinden, mit wie viel MHz Ihr PC getaktet ist und welcher Chip auf der Grafikkarte sitzt. Falls Sie das nicht ohnehin wissen, geht das am einfachsten mit DXDiag, dem Diagnose-Programm von DirectX:



1. Auf den Windows-„Start"-Button klicken und „Ausführen" wählen.
2. „Dxdiag" eintippen und mit „OK" bestätigen (falls Dxdiag nicht gefunden wird, durchsuchen Sie Ihre Festplatte mithilfe der Suchen-Funktion nach diesem Programm).
3. Auf der Karteikarte „System" finden Sie Prozessor samt Takt sowie den Hauptspeicher, unter „Anzeige" erfahren Sie den Grafikchip.





In jedem der drei Abschnitte signalisieren die gängigen Ampelfarben, ob Sie mit einer unzumutbaren (rot), akzeptablen (gelb) oder hervorragenden Performance (grün) zu rechnen haben.

1. PROZESSOR

Entscheidend für: Levelgeometrie, detaillierte Modelle und Levelobjekte wie Bäume usw., künstliche Intelligenz, Spiel-Physik, Partikel-Effekte, Auflösung in 2D-Spielen

Anhand der Farbskala können Sie die Performance für jede Detailstufe (minimal, mittel, maximal) ablesen. Achtung: Auch wenn verschiedentlich etwas anderes behauptet wird: Der Prozessor hat in 3D-Spielen nichts mit der Auflösung zu tun – dafür ist die Grafikkarte zuständig. Der 3D-Beschleuniger allein berechnet die ganzen bunten Pixel, aus denen sich letztendlich das Bild auf dem Monitor zusammensetzt. Daher sind Aussagen, man bräuchte für eine hohe Auflösung einen schnellen Prozessor, grundsätzlich falsch. Um bei unseren Prozessor-Tests eine Verfälschung der Ergebnisse seitens der Grafikkarte/Auflösung auszuschließen, bilden 800x600 oder 1.024x768 Bildpunkte in Verbindung mit einer schnellen Radeon 9700 Pro die Basis für unsere Messungen.

2. GRAFIKKARTE

Entscheidend für: Auflösung, Farbtiefe, Texturqualität, Spezialeffekte wie Rauch, Nebel, Explosionen, Kantenglättung, anisotroper Filter

PC Games teilt alle gängigen Grafik-Chips in vier Leistungsklassen ein. Wenn Sie einmal die Klasse Ihrer Grafikkarte kennen (siehe Tabelle), können Sie schnell herausfinden, welche Auflösungen möglich sind. Detail-Schalter für Partikeleffekte oder Leveldetails reduzieren in der Regel die Rechenlast für den Prozessor, nicht aber für die Grafikkarte. Deshalb gehen wir bei den Grafikkarten immer von maximalen Details in puncto Texturqualität/Texturauflösung aus und haben Features wie Detailtexturen grundsätzlich aktiviert.

KLASSE 1 DIE MINIMAL-AUSSTATTUNG	KLASSE 2 DIE STANDARD-KARTEN
Geforce 256 SDR/DDR Geforce2 MX/MX-200/MX-400 Geforce4 MX-420 Kyro 1	Geforce 2 Pro/Ultra/Ti Radeon 7500 Geforce4 MX 440/460 Kyro 2
KLASSE 3 DIE PROFI-LIGA	**KLASSE 4 DIE HIGH-END-PLATINEN**
Radeon 8500 Radeon 9000/9100/9500 Geforce3 Ti-200/500 Geforce4 Ti-4200	Radeon 9700/Pro Radeon 9500 Pro Geforce4 Ti-4400/4600 Geforce FX

3. RAM

Entscheidend für: Dauer der Ladezeiten, hohe Auflösungen, hochauflösende Texturen, Animationen

256 MByte Hauptspeicher sind inzwischen Standard und werden von einigen Spielen sogar zwingend vorausgesetzt. Aufgrund der nach wie vor sehr günstigen Preise für Speicherbausteine empfehlen wir grundsätzlich eine Aufstockung auf 512 MByte.





Entscheidend ist immer die „schlechteste" Farbe. Beispiel: Wenn Ihre Grafikkarte lediglich „rot" abschneidet, hilft nur eine Aufrüstung – selbst dann, wenn Sie einen 3-GHz-PC mit 1.024 MByte Hauptspeicher Ihr Eigen nennen. Und sollte eines der drei Bauteile (CPU, Speicher, Grafikkarte) mit Gelb bewertet sein, so wird das Spiel auch nur „gelb", sprich akzeptabel, laufen.

Die Icons

Achten Sie auf die Hinweis-Symbole zu Beginn von Vorschau- und Testberichten:



Ab 18
Dieses Spiel ist für Kinder und Jugendliche unter 18 Jahren nicht geeignet.



Tipps & Tricks
Zu diesem Spiel finden Sie Cheats und/oder Komplettlösung in der Tipps-&Tricks-Rubrik.



Video
Auf Heft-CD/DVD: Videos zeigen Szenen direkt aus dem vorgestellten Spiel.



Demo
Bilden Sie sich ein eigenes Urteil: Spielbare Demoversion auf Heft-CD/DVD!



Patch
Ein Bugfix/Update auf der Heft-CD/DVD behebt Fehler und ergänzt Features.



Mehrspieler
Macht besonders zu mehreren Spaß – im Netzwerk oder online.



Online
Reines Online-Spiel – ein Internet-Zugang ist zwingend erforderlich.



Add-on
Bei dieser Zusatz-CD wird der Besitz des Basis-Programms vorausgesetzt.



Vorsicht, Bugs!
Die Verkaufsversion weist Fehler auf, die den Spielspaß beeinträchtigen.



PC-Games-Award
Herausragende Spiele würdigen wir mit dem begehrten PC-Games-Award – und zwar unabhängig von der Gesamt-Wertung. Mit diesem Prädikat ausgezeichnete Titel bürgen für höchsten Spielspaß.





Spiel des Monats
Für das nach Meinung der Redaktion beste Spiel einer Ausgabe verleihen wir den „Spiel des Monats"-Award.

SEITE AN SEITE Jean-Luc Picard redet nicht nur, sondern zückt im späteren Spielverlauf sogar die Waffe. Sie geben ihm dabei Rückendeckung.

ROTER ALARM! Banditen überfallen die Enterprise! Sie müssen verhindern, dass die Widersacher die Kontrolle übers Schiff erlangen.

Die fünf effektivsten Waffen der Sternenflotte

PHASER
Der Klassiker der Föderation. Lädt sich immer wieder auf. Der zweite Feuermodus ist stärker, verbraucht aber mehr Energie.



BOGENWERFER
Der Clou an der Waffe: Der sekundäre Feuermodus schießt eine Energieladung ab, die sich mit dem Primärschuss entzünden lässt.



GRANATWERFER
Wenn es richtig Bumm machen soll: Der Granatwerfer schießt Ladungen ab, die nach Betätigen der rechten Maustaste explodieren.



DISRUPTOR
Ein Schuss mit dem Disruptor führt Explosionen herbei, groß wie Trucks. Dafür dauert das Nachladen extralange!



Star Trek: Elite Force 2

Neues Spiel, altes Leid: **Elite Force 2 ist genauso spannend wie der Vorgänger** – und leider genauso kurz.

Das friedfertige **Star Trek**-Universum in einem Ego-Shooter – was eigentlich nicht zusammenpasst, hat Ritual Entertainment passend gemacht: In elf Missionen schießen Sie als Föderationsgutmensch Alexander Munro auf etliche Aliens und andere Widersacher. Es wird zwar auch geredet, bis die Ohrläppchen glühen, mehr noch aber glühen die Waffenläufe der 14 Kanonen. Und nein, der Phaser ist dabei nicht im Betäubungsmodus. Kenner des Vorgängers werden zu Beginn ein Déjà-vu erleben: Die erste Mission führt Sie nämlich wieder in ein Borg-Raumschiff, wo die Voyager auf ihre Befreiung wartet. Das ist gruselig inszeniert: Die Roboter, die in dunklen Gängen piepsend ihrer Arbeit nachgehen, bemerken Sie nur, wenn Sie die Umgebung manipulieren. Etwa durch die Deaktivierung eines Kraftfeldes, das einen Durchgang blockiert. Dann werden die Borg hellhörig, lugen mit ihren roten Augen in die Dunkelheit hinein und schreiten in schlafwandlerischer Trunkenheit auf Sie zu. Beklemmend!



Geknickter Spannungsbogen

Elite Force 2 gibt sich Mühe, anders zu sein. Das resultiert zuweilen in krampfhaft in die Länge gezogene Dialoge. Gleich zu Beginn, nach dem Bestehen des ersten Auftrags, wird dem Spieler einiges an Geduld abverlangt: Munro und sein Team finden sich auf









SCHARFSCHÜTZENGEWEHR
Darf in keinem Ego-Shooter fehlen: das Scharfschützengewehr. Die rechte Maustaste zoomt an das Ziel heran, mit links wird geschossen.

So spielt sich **Elite Force 2**

Elite Force 2 gibt sich extrem viel Mühe, durch einen abwechslungsreichen Spielverlauf aus dem Ego-Shooter-Einheitsbrei hervorzustechen. Das wird in einer Mission, die wir Ihnen hier vorstellen, besonders deutlich.



SZENE I

Ihre Aufgabe besteht darin, eine Ruine zu erkunden. Als Sie das Gebiet betreten, erschüttert eine Explosion den Tunnel und versperrt den Ausgang. Darüber kann die Sternenflotte dank ihrer Beam-Technologie natürlich nur müde lächeln; ein netter Touch ist es trotzdem.



SZENE II

Der Eingang in die Ruine ist von einem riesigen Tor blockiert – doch der Strom fehlt. Mit Ihrem Tricorder checken Sie die Umgebung; geheime Durchgänge werden farblich angezeigt. So gelangen Sie in das Innere der Ruine, während Ihr Team derweil außen wartet.



SZENE III

Die Konsole, die für die Stromquelle verantwortlich ist, steht verlassen in einem kleinen Raum. Damit sie funktioniert, ist die Lösung eines kleinen Rätsels notwendig: Das mittlere Muster muss exakt dieselbe Form aufweisen wie das rechte.



SZENE IV

Ihr Team warnt Sie, einen Gang leichtfertig zu durchqueren. Der Tricorder offenbart dann auch den Grund: Einige Platten sind einsturzgefährdet. Mit dem Sichtmodus, der die „strukturelle Integrität" anzeigt, springen Sie behutsam von Stein zu Stein.



SZENE V

Der Gang ist überwunden, doch weiter hinten ist es dunkel. Zum Glück verfügt die Föderation über ein Nachtsichtgerät. Damit gelangen Sie ohne Beulen weiter – am Ende des Raums befindet sich schließlich der Mechanismus, der die Tür öffnet. Ihr Team kann nachrücken.



SZENE VI

Und wieder versperrt eine Tür, deren Mechanismus defekt ist, den Weg. Diesmal übernimmt ein Mitglied Ihres Teams die Reparatur. Ihre Aufgabe ist es, dem Mechaniker währenddessen Feuerschutz vor den herannahenden Spinnen zu geben.



SZENE VII

Eine Brücke funktioniert nicht mehr richtig. Die violette Energieplattform springt unregelmäßig hin und her. Ihre Aufgabe besteht darin, den Rhythmus herauszufinden und behutsam über die Brücke zu balancieren.



SZENE VIII

Geschafft! Das Ende des Levels wird von einem riesigen Tor versperrt. Als Sie es öffnen wollen, scheppert und knirscht es ganz gewaltig – etwas Großes lauert dahinter. Was das ist, das wollen wir Ihnen ausnahmsweise nicht verraten.



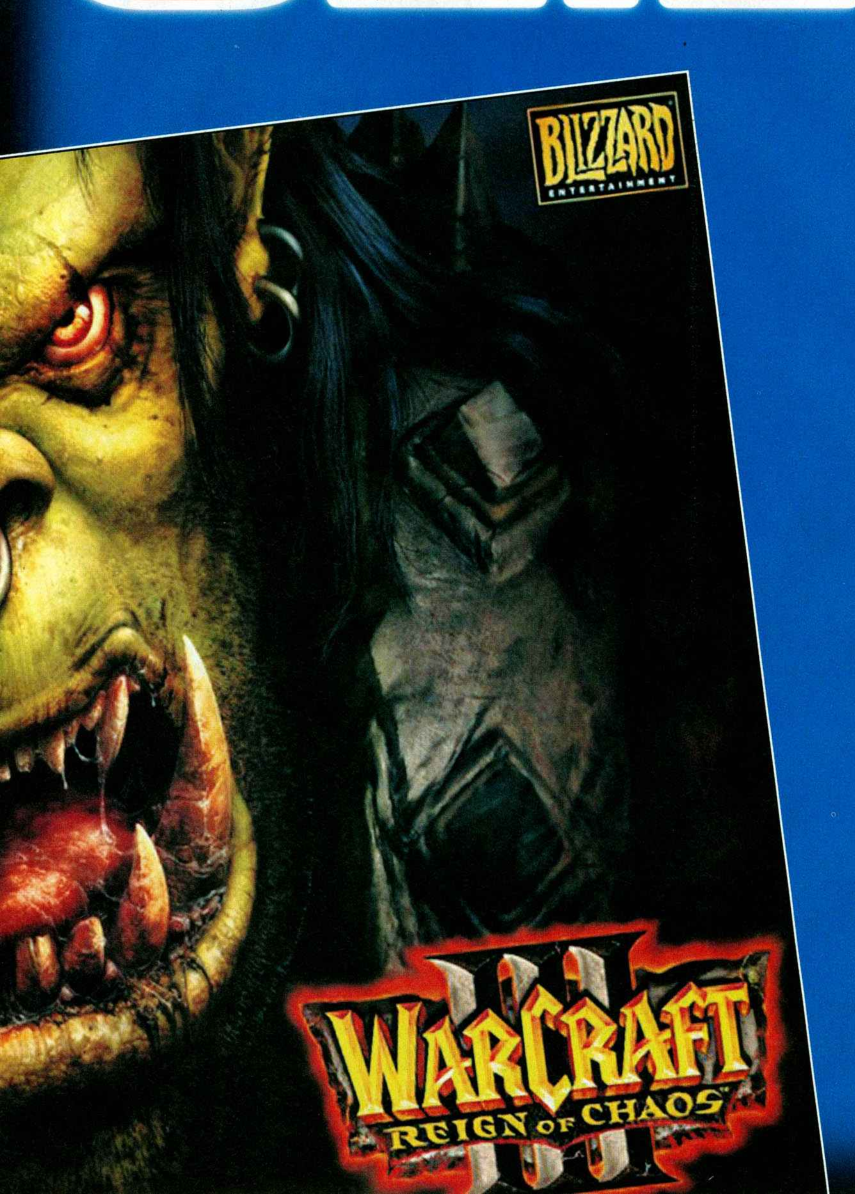
IN DECKUNG Das, meine romulanischen Damen und Herren, ist eine Explosion, herbeigeführt von der mächtigsten Waffe der Sternenflotte: dem Disruptor.

einer Sternenbasis wieder, wo man anscheinend das Reden zur höchsten Tugend erhoben hat. Vorgesetzte quatschen, Teammitglieder quatschen, später quatscht sogar der aus der Fernsehserie bekannte Captain Picard – und das minutenlang. Hintergrund des Ganzen ist eine mäßig spannende Storywendung, in der ein Offizier aus fadenscheinigen Gründen das Hazard-Team auflöst. Picard schließlich erkennt den Wert der Truppe und ruft die Elite-Einheit wieder ins Leben zurück. Fortan dienen Sie also auf der Enterprise. So viel zur Vorgeschichte. Sämtliche Zwischensequenzen laufen in der **Quake 3**-Grafik-Engine ab. Die Figuren sehen dabei zwar ordentlich aus, beispielsweise scheinen Tuvok und Picard den echten Schauspielern fast wie aus dem Gesicht geschnitten. Ihre Bewegungen aber haben die Anmut einer 120 Kilo schweren Balletttänzerin. Insgesamt kranken die Dialoge vor allem an einer Sache: Es fehlt ihnen an Dynamik. Die Original-Synchronsprecher machen ihre Arbeit gut, nur reden sie gelegentlich so emotionslos (was gerade bei Tuvok noch glaubwürdig wirkt), dass man ihnen am liebsten ein Glas Prosecco zur Auflockerung anbieten möchte.

Angriff der Killer-Aliens

Nach knapp zwei Stunden Spielzeit folgt eine Wende: Der vorher leicht verklemmte, übermäßig redefreudige Ego-Shooter verwandelt sich in einen dramatischen Highspeed-Trip. Zu verdanken ist das einer unbekannten Alien-Rasse, die ein Schiff überfällt, dessen Notruf zufällig Sie aufschnappen. In bester **Aliens vs. Predator 2**-Manier stapfen Sie mit dem Nachtsichtgerät durch eben jenes Raumschiff, während um Sie herum verdächtige Geräusche durch die Räume hallen. Auch der Bewegungsmelder spielt wieder eine der Spannung zuträgliche Rolle: Wenn etliche kleine Punkte darauf erscheinen, die sich der Position Ihres Teams nähern, kriegt man es mit der Angst zu tun. Sobald die mutierten Krabbelviecher angreifen, schwillt die Musikuntermalung an und spielt chaotisch hohe Töne, dass sich einem die Nackenhaare aufstellen. Auch die Aliens schnauben, röhren und kreischen wunderbar schrecklich. Wie es sich für einen modernen Ego-Shooter gehört, der nicht gerade **Serious**

GEIL !



Elite Force 2 vs. Unreal 2

Zwei Dinge haben **Elite Force 2** und **Unreal 2** gemeinsam: die 2 im Titel und die kurze Spieldauer. Ansonsten sind die beiden Ego-Shooter aber erstaunlich unterschiedlich.

	ELITE FORCE 2	UNREAL 2
Hardware-Anforderung	Läuft dank **Quake 3**-Engine selbst auf Rechnern unterhalb der 1.000-MHz-Grenze noch flüssig. Dafür sehen die Außenareale hässlich aus.	Ruckelt auch auf hochgezüchteten High-End-Rechnern mit teurer Grafikkarte, wenn alle Details aktiviert sind. Die Außenareale sind aber eine Augenweide!
Zwischen den Missionen	Die Enterprise ist begehbar; allerdings ermüdet der immer gleiche Weg schon bald. Storyrelevante Gespräche lassen sich nicht abbrechen, ohne dass man Wichtiges verpasst.	Die Atlantis ist ebenfalls frei begehbar, allerdings sind die Laufwege kürzer. Gespräche lassen sich auf Wunsch abbrechen, ohne dass wichtige Informationen verloren gehen.
Kämpfen im Team	Viele geskriptete Ereignisse führen dazu, dass das Team mit Ihnen redet. Allerdings ist das Verhalten der Kollegen nicht sonderlich intelligent. Auch können Sie keine Befehle erteilen.	Im Gegensatz zu **Elite Force 2** dürfen Sie Ihrem Team Befehle erteilen, die problemlos ausgeführt werden. Die Interaktion mit dem Team ist dadurch deutlich intensiver und spannender.
Sprachausgabe	Tuvok und Picard werden von den deutschen Synchronsprechern der Serie gesprochen. Selbst die deutsche Stimme von Nicolas Cage hat eine Nebenrolle!	Die englische Sprachausgabe ist atmosphärisch, die deutsche ein Unfall. Die Rollen wurden mit Sprechern besetzt, die besser bei **Barbara Salesch** aufgehoben wären.
Spielzeit	Umfasst nur knapp acht Stunden. Elf Levels.	Umfasst nur knapp zehn Stunden. 13 Levels.
Multiplayer-Modus	Vier Spielmodi (Deathmatch, Team-Deathmatch, Capture the Flag, Bombenentschärfung) auf 14 Karten inklusive Bots	Multiplayer-Modus nicht vorhanden



BITTE STILLHALTEN Fähnrich Alexander Munro hat bereits den Tricorder gezückt und ist bereit, die Wissenschaftlerin Kleeya zu modulieren.



SAUEREI Friedliche Attrexianer werden von den bösen Aliens, den so genannten Exomorphen angegriffen. Sie müssen mal wieder den Schutzengel spielen.

Sam oder **Will Rock** heißt, gibt es auch in **Elite Force 2** wieder etliche geskriptete Ereignisse; sogar so viele davon, dass man fast keinen Schritt machen kann, ohne dabei einen so genannten Scripted Event auszulösen. Da stürzen Säulen unter lautem Getöse ein, Erdbeben erschüttern Höhlen, Staub rieselt von Decken herab, Brücken brechen unter Ihren Füßen ein, Aliens krachen durch Wände – und das ist noch nicht alles.

Schießen und rätseln

Was in unserer Welt Handys sind, ist für die Sternenflotte der Tricorder: Jeder hat einen und spielt alle naselang damit herum. Das ist verständlich, bedenkt man, wie viel das Gerät kann. Versperrt eine Hightech-Sicherheitsvorrichtung das Weiterkommen? Zücken Sie den Tricorder und hacken Sie den Computer! Geht's in einem Raum ohne Türen nicht weiter? Zücken Sie den Tricorder und checken Sie mittels speziellem Sichtmodus die strukturelle Integrität – dünne, einsturzgefährdete Wände werden farblich angezeigt und mit einem gezielten Phaserstoß aus dem Weg geräumt. Treten Sie ständig in unsichtbare Laser-Fallen? Zücken Sie den Tricorder! Später dürfen Sie mit dem vielseitigen Gerät sogar ein gewaltiges Feuerwerk herbeiführen: Mit einem Zielsensor markieren Sie ein Gebiet, woraufhin die Enterprise aus dem All Photonentorpedos abfeuert – perfekt, um größere Mengen an Gegnern mit einem Schlag zu vernichten. In **Elite Force 2** hantieren Sie mit allerhand technischen Geräten. Ihren Tricorder setzen Sie beispielsweise auch dazu ein, verkorkste Stromkreisläufe zu reparieren, indem Sie Kabel miteinander verbinden und dabei einen Kurzschluss vermeiden. Das ist im Grunde ganz einfach, doch gelegentlich stehen Sie unter Zeitdruck, was die Sache erschwert. Einmal ist Ihr Team hinter einer Tür in einem Raum gefangen, der von Aliens überrannt wird. Sie müssen versuchen, den Stromkreis rechtzeitig zu aktivieren, während Ihre Teammitglieder mit Sprüchen wie „Nun mach schon, Munro!" hetzen. Zum Glück gibt es eine Quicksave-Funktion.

> Wie es sich für einen vernünftigen Ego-Shooter gehört, der nicht Will Rock heißt, **gibt es auch in Elite Force 2 etliche geskriptete Ereignisse.**

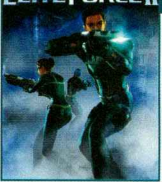
Willkommen auf der Enterprise

Nach jeder erfolgreich absolvierten Mission werden Sie



SATURN
GEIZ IST GEIL!

TESTCENTER



Inhalt & Features

- 11 Missionen
- 14 Waffen
- Mehrspielermodus
- Original-Synchronsprecher
- **Quake 3**-Engine
- Sehr lange Zwischensequenzen
- Enterprise ist begehbar
- Kampf gegen Bots möglich

Im Wettbewerb

	Aliens vs. Predator 2	Unreal 2	Star Trek: Elite Force 2
GRAFIK	**78**	**94**	**80**
Detailreichtum Spielwelt	76	95	80
Detailreichtum Objekte	86	93	79
Vielfalt der Spielwelt	61	94	74
Animation der Objekte	86	93	73
Effekte	82	92	82
SOUND	**60**	**91**	**81**
Musik	91	90	80
Soundeffekte	92	92	90
Stimmen/Kommentar	35	75	88
STEUERUNG	**72**	**90**	**90**
Bedienungskomfort/Navigation	80	91	91
Präzision der Steuerung	75	90	90
Übersichtlichkeit/Perspektive	60	90	90
ATMOSPHÄRE	**60**	**89**	**84**
Spannung/Überraschungen	93	90	85
Realitätsnähe/Glaubwürdigkeit	74	89	89
Story/Dialoge/Kommentare	87	88	84
Inszenierung	40	92	80
SPIELDESIGN	**72**	**87**	**83**
Komplexität/Spieltiefe	70	86	78
Einsteigerfreundlichkeit	70	80	90
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrads	70	82	71
Verhalten der Computergegner	85	90	80
Innovation	59	86	70
MEHRSPIELERMODUS	**62**	-	**83**
Abwechslung der Spielmodi	60	-	80
Interaktion mit Mit-/Gegenspielern	60	-	80
Einstellungsmöglichkeiten	65	-	81
TEST-AUSGABE:	PCG 12/01	PCG 03/03	PCG 08/03
WERTUNG:	**80** (abgewertet)	**92**	**83**

Pro & Contra

Grafik
- + Authentische Enterprise
- + Hübsch designte Innen-Levels
- + Läuft auch flüssig auf schwachen PCs
- − Hässliche Außenareale
- − Zuckende Animationen

Sound
- + Original-Synchronsprecher der Serie
- + Gruselige Monster-Geräusche
- + Spannende Hintergrundmusik, die ...
- − ... gelegentlich sehr künstlich klingt

Steuerung
- + Einwandfreie Shooter-Steuerung

Atmosphäre
- + Viele geskriptete Ereignisse
- + Zahlreiche Überraschungsmomente
- + **Star Trek**-Feeling, das ...
- − ... manchmal albern wirkt
- − Dialoge häufig zu lang(weilig)

Spieldesign
- + Abwechslungsreicher Spielablauf
- + Ordentliche Gegner-KI
- + Viele Geheimnisse
- − Geringer Spielumfang

Mehrspielermodus
- + Abwechslungsreiche Spielmodi
- + Flüssiger Spielablauf
- + Gamespy-Unterstützung

WAS IST WAS? Rot: Schlechter als die Vergleichsspiele — Grün: Besser als die Vergleichsspiele

Zahlen & Fakten

Genre:	Ego-Shooter
Vergleichbare Spiele:	ST Voyager: Elite Force, Unreal 2, Aliens vs. Predator 2
Entwickler:	Ritual Entertainment
Vom gleichen Entwickler:	Heavy Metal FAKK 2, Blair Witch 3: Elly Kedward Tale
Publisher:	Activision
Adresse des Publishers:	Activision, Brunnfeld 2-6, 93133 Burglengenfeld
Telefon des Publishers :	0190-510055 (€ 0,60/Min.)
Offizielle Website:	www.st-ef2.com
Website des Publishers :	www.activision.de
Website des Entwicklers:	www.ritual.com
Beste Fansite:	www.3dactionplanet.com/eliteforce/
Telefon-Hotline (Kosten):	0190-510055 (€ 0,60/Min.)
Altersempfehlung lt. USK:	Ab 16 Jahren
Termin:	Erschienen
Preis lt. Hersteller:	€ 45
Inhalt der Packung:	2 CDs, Handbuch
Sprache Spiel:	Deutsch
Sprache Handbuch:	Deutsch
Durchschnittliche Spieldauer:	8 Stunden

Motivationskurve




1 Infiltration der Borg-Basis! Was für ein beklemmendes Gefühl, durch das dunkle Raumschiff zu stapfen.


2 Geht's auch mal weiter? Auf den Sternenbasen wird gelabert bis zum Abwinken. Nicht sehr spannend.


3 Nach der Hälfte wird der Spieler von so vielen Ideen zugeschüttet – die würden für zwei Spiele reichen.


4 Ein bombastisches und actionreiches Finale! Doch der Abspann kommt zu schnell ...

Leistungs-Check

WAS IST WAS? Blau: Technisch unmöglich — Rot: Unzumutbar — Gelb: Akzeptabel — Grün: Optimal

MINIMALE DETAILS / MAXIMALE DETAILS

PROZESSOR



Ob der Prozessor ins Schwitzen kommt oder eine ruhige Kugel schiebt, hängt in **Elite Force 2** von der Geschwindigkeit der Grafikkarte ab. Selbst eine Geforce3 Ti-200 ist in 1.024x768 Bildpunkten bei vollen Details so ausgelastet, dass Sie jede CPU mit mehr als 1 GHz quasi ausbremst. Es spielt dann keine Rolle, ob der Prozessor mit 1.500 MHz oder mit 3.000 MHz getaktet ist. Erst ab einer Geforce4 Ti-4200 wirkt sich eine schnelle CPU wieder positiv auf die Framerate aus.

GRAFIKKARTE

800 x 600, 32 BIT FARBTIEFE: KLASSE 1 | KLASSE 2 | KLASSE 3 | KLASSE 4

1.024 x 768, 32 BIT FARBTIEFE: KLASSE 1 | KLASSE 2 | KLASSE 3 | KLASSE 4

1.280 x 1.024, 32 BIT FARBTIEFE: KLASSE 1 | KLASSE 2 | KLASSE 3 | KLASSE 4

KLASSE 1	KLASSE 2
Geforce 256 SDR/DDR, Geforce2 MX/MX-200/MX-400, Geforce4 MX-420, Kyro I	Geforce2 Pro/Ultra/Ti, Radeon 7500, Geforce4 MX-440/MX-460, Kyro 2

KLASSE 3	KLASSE 4
Radeon 8500, Radeon 9100/9500, Geforce3/Ti-200/Ti-500, Geforce4 Ti-4200	Radeon 9700/Pro, Radeon 9500 Pro, Geforce4 Ti-4400/Ti-4600, Geforce FX

Elite Force 2 ist stark abhängig von der Leistung Ihrer Grafikkarte. Für volle Details in gewohnter 1.024er-Auflösung brauchen Sie schon eine Geforce4 Ti, wenn Sie in kritischen Situationen mit mehr als 30 fps spielen wollen. Auffällig ist die Schwäche von aktuellen Radeon-Karten, die sich in unseren Benchmarks sogar hinter Geforce4-Ti-Chips einordnen mussten. Konkrete Tuning-Tipps finden Sie im Tuning-Artikel zu **Elite Force 2** in dieser Ausgabe.

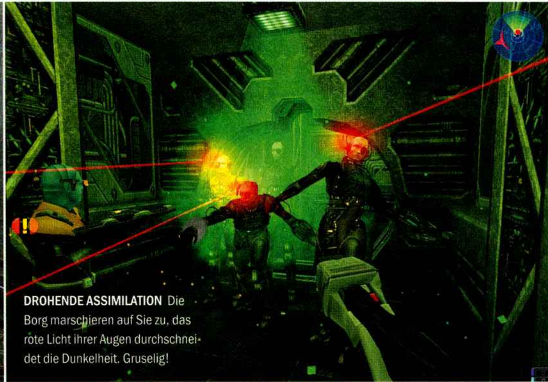
RAM

128 MB | 256 MB | 512 MB | 1.024 MB

Mit 128 MByte RAM sind die Ladezeiten unerträglich, mit 256 MByte entspannt sich die Situation dann deutlich. Auch Nachlade-Ruckler halten sich in Grenzen.



ZU ZWEIT Häufig ziehen Sie zusammen mit Kollegen in den Kampf. Die verhalten sich nicht sonderlich intelligent, sind aber als „Fleischschild" ganz hilfreich.



DROHENDE ASSIMILATION Die Borg marschieren auf Sie zu, das rote Licht ihrer Augen durchschneidet die Dunkelheit. Gruselig!

zurück auf die Enterprise gebeamt. Die dürfen Sie anschließend auskundschaften. Allerdings ist der Spielablauf dabei recht linear gehalten, was dazu führt, dass Räume, in denen nichts geschieht, einfach verschlossen sind. Manchmal hilft der Kompass, den richtigen Weg durch die verwinkelten Gänge des Raumschiffs zu finden. Im Zuge Ihres Aufenthalts besuchen Sie Örtlichkeiten wie die Krankenstation, die Brücke oder das Holodeck, wo der Klingone Korban Waffen vorstellt. In einer speziell dafür vorgesehenen Kampfsimulation machen Sie sich mit den neuen Kanonen vertraut. Regelmäßig wird Sie ein Crew-Mitglied in ein Gespräch verwickeln. Da gibt es erstens jene Dialoge, die zwingend notwendig sind und die Story vorantreiben. Und zweitens solche Gespräche, die von Ihnen ausgehen und eher einem Smalltalk gleichkommen: Alle Figuren lassen sich anklicken, was selbigen einen kurzen Satz entlockt. Oder Sie belauschen einfach das Gespräch zweier Personen – manchmal schnappen Sie auf diese Art halbwegs nützliche Hinweise auf, etwa was die Kampftaktik mit unterschiedlichen Waffen anbelangt. Größtenteils aber sind die Dialoge nichts sagend und vielmehr schmückendes Beiwerk statt hilfreich.

Alles hat ein Ende

Elite Force 2 legt nach einem schwachen Anfang richtig los. Es hagelt so viele Ideen, dass man kaum mehr zum Verschnaufen kommt. Das ist einerseits gut, weil es an den Monitor fesselt; andererseits aber auch schlecht, weil man darüber die Zeit vergisst. Ehe Sie sichs versehen, sind zehn Stunden vorbei – und damit auch **Elite Force 2**. Der Nachfolger ist, trotz der Versprechen im Vorfeld, nicht umfangreicher geworden als der Vorgänger. Er ist aber, und das ist wohl das Wichtigste, auch nicht schlechter. Deswegen lässt sich zum Abschluss eine klare Kaufempfehlung aussprechen; insbesondere für Leute, die keinen High-End-Rechner haben – **Elite Force 2** basiert zwar auf einer hochgezüchteten **Quake 3**-Engine, läuft aber selbst auf kleineren Maschinen wie geschmiert. THOMAS WEISS

MEINUNG
THOMAS WEISS



Elite Force 2 ist auch unter Rituals Federführung ein sehr guter Ego-Shooter geworden.

Elite Force 2 macht im letzten Drittel so viel Spaß, dass die Zeit wie im Fluge vergeht – am Ende bleibt nur ein ungläubiger Blick auf die Zeitanzeige, die wahrscheinlich weniger als zehn Stunden misst. Erst **Unreal 2**, jetzt das! Ego-Shooter-Fans haben es derzeit wahrlich nicht leicht, ein Spiel zu finden, dessen Singleplayer-Modus einen Tag überdauert. Dennoch ist **Elite Force 2** einen Kauf wert; zum einen, weil es den Spieler mit grandios vielen Ideen überschüttet, und zum anderen, weil es selbst auf schwächeren Rechnern ohne Murren läuft – der betagten, aber immer noch sehr fähigen **Quake 3**-Engine sei Dank. Der Preis dafür sind unspektakuläre Außenareale und statische Figuren. Nichtsdestotrotz eine hervorragende Alternative für alle, die **Unreal 2** nur mit 3 fps spielen können.

MEINUNG
CHRISTIAN MÜLLER



Zu brav, zu nüchtern, zu klinisch: Objektiv gesehen dennoch ein klasse Spieldesign.

Ich weiß, es ist ja schon fast eine philosophische Frage, ob man sich für das **Star Trek**-Universum begeistert oder nicht. Eingefleischte Trekker mögen erzürnen, ich aber konnte mit der aseptischen und moraltriefenden Atmosphäre auf der Enterprise und Voyager noch nie viel anfangen. Das stromlinienförmige und blitzsaubere **Star Trek**-Image wird von der Optik der betagten **Quake 3**-Engine auch noch verstärkt: keine hochauflösenden Texturen, traurige Außenlevels, simple Levelarchitektur. Ich mag es vielschichtiger und dreckiger, in Sachen Story und Charaktere auch gerne kontroverser und überraschender. Dennoch, objektiv betrachtet haben die Designer alles richtig gemacht: Story, Präsentation, Zwischensequenzen und die spielerische Abwechslung fügen sich zu einem sehr unterhaltsamen Ego-Shooter zusammen.



TESTURTEIL
Star Trek: Elite Force 2

ENTWICKLER Ritual
ANBIETER Activision
PREIS Ca. € 45,-
TERMIN Erhältlich
USK Ab 16 Jahren
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: Drei Stufen
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1, Netzwerk: 16, Internet: 16, 1 Sp./Packung

83

TESTCENTER (Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal)
Prozessor in Megahertz: 800 – 1.000 – 1.200
Arbeitsspeicher: 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 | Klasse 2 | Klasse 3 | Klasse 4

PRO & CONTRA
- + Authentisches Star Trek-Feeling
- + Original-Synchronsprecher der Serie
- + Zahlreiche Überraschungsmomente
- − Hässliche Außenareale
- − Kurze Spieldauer (acht Stunden)

GRAFIK	80%
SOUND	81%
STEUERUNG	90%
ATMOSPHÄRE	84%
SPIELDESIGN	83%
MEHRSPIELER	83%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **ELITE FORCE** oder **UNREAL 2** mochten.


REC
"Der Halo-Killer ist da: BREED"
GIGA.DE
05/2003
FÜR DIESEN RITT GIBT`S NUR DAS BESTE:
JET, BUGGY, PANZER, APC - WAFFEN MIT BUNKER-BRECHENDER DURCHSCHLAGSKRAFT!
SCHICK DIE VERDAMMTEN BREED ZUR HÖLLE!
FÜR DIE ZUKUNFT DER ERDE.
USC
UNITED SPACE CORPS
8369



NOKIA 3300
Musik zum Abheben.
Das neue Nokia Musik-Telefon mit integriertem MP3-Player. Musik aufnehmen und abheben.
Music Player für MP3- und AAC-Dateien
Musikdateien als Klingeltöne
Echte Musik- und Klangaufnahmen als Klingeltöne mobil herunterladen
UKW-Stereo-Radio
Digitalrekorder
Multimedia-Mitteilungen über MMS
Zusätzliche Java™-Spiele und -Anwendungen mobil herunterladen
NOKIA
So bringst du noch mehr Spaß und Spannung auf dein Mobiltelefon: einfach z.B. farbige Bilder, Klingeltöne und Spiele per SMS bestellen.* Informationen dazu findest du unter www.nokia.de/shop
* Dienste sind kostenpflichtig. Zurzeit nur für Kunden von T-Mobile, O2 und debitel möglich.
NOKIA
CONNECTING PEOPLE
www.nokia.de
Copyright © 2003 Nokia. Alle Rechte vorbehalten. Nokia und Nokia Connecting People sind eingetragene Marken der Nokia Corporation. Java ist eine Marke von Sun Microsystems, Inc. Die Spezifikationen können sich ohne besondere Vorankündigung ändern. Die Verfügbarkeit bestimmter Produkte und Leistungen kann je nach Region variieren. Wenden Sie sich bitte an einen Nokia Händler in Ihrer Nähe. Einige Funktionen und Dienste sind SIM-Karten- und/oder netzabhängig. Fragen Sie bitte Ihren Netzbetreiber und/oder Diensteanbieter nach den verfügbaren MMS-, GPRS-, WAP- und Internet-Diensten. Bitte beachten Sie, dass MMS-Dienste (Multimedia Messaging Service) vom Netzbetreiber, vom verwendeten Gerät und von den unterstützten Inhaltsformaten abhängig sind. Prüfen Sie vor Verwendung von Musik die in Ihrem Land geltenden Rechtsbestimmungen bzgl. der Verwendung urheberrechtlich geschützten Materials; Musik ist durch internationale Vereinbarungen und nationales Urheberrecht geschützt. Manche Dienste sind gebührenpflichtig.

STRATEGIE

Rise of Nations

Das epische Echtzeit-Strategiespiel mit der unkonventionellen Welteroberungskampagne spaltet die Gemüter. Während sich die einen über eine vermeintlich veraltete Grafik ärgern, erfreuen sich die anderen an den detailverliebten Animationen Ihrer Truppen. Dem einen sind die Forschungsmöglichkeiten zu eingeschränkt, der nächste bejubelt die hohe Komplexität des Spiels. Lediglich in zwei Punkten sind sich unsere Leser absolut einig: Während die Einzelspielerkampagne ohne fortlaufende Story wenig Langzeitmotivation bietet, macht der Mehrspielermodus umso mehr Spaß.

VIER FRAGEN AN DEN ENTWICKLER

„Wir wollten den Spielern **ein einzigartiges Spiel-Erlebnis bieten.**"

PC Games: Warum wurde bei **Rise of Nations** auf eine storybasierte Kampagne verzichtet?

Reynolds: „Wir wollten den Spielern ein einzigartiges Spiel-Erlebnis bieten. Außerdem besitzt die Kampagne einen hohen Wiederspielwert, da sie nicht linear abläuft."

PC Games: 18 Nationen, sechs Ressourcen, fünf Forschungszweige – ist **Rise of Nations** nicht zu überladen?

Reynolds: „Ganz im Gegenteil. Da **Rise of Nations** kein übermäßiges Micromanagement erfordert, ist das Spiel mit seinen zahlreichen Möglichkeiten nicht überladen, sondern ausbalanciert und problemlos zu beherrschen. Arbeiter, die sich automatisch um Ressourcengewinnung kümmern, der automatische Truppentransport und vereinfachte Einheiten-Upgrades sind nur einige Punkte, die das Spiel so zugänglich machen."



BRIAN REYNOLDS ist Chefentwickler bei Big Huge Games.

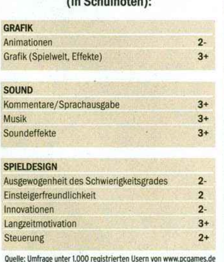
PC Games: Wäre das Spiel mit weniger Masse, aber dafür beispielsweise mit stark unterschiedlichen Nationen nicht interessanter geworden?

Reynolds: „Der interessante Aspekt eines Spiels, das sich um die Menschheitsgeschichte dreht, sind doch die Unterschiede der einzelnen Kulturen. Außerdem fordern die Spieler eine Vielzahl an Nationen. Wir haben das Gefühl, gute Arbeit geleistet zu haben - jede Nation in **Rise of Nations** spielt sich durch individuelle Fähigkeiten unterschiedlich."

PC Games: Warum ist der Spieler dazu gezwungen, alle Forschungszweige der Bibliothek abzuarbeiten, anstatt sich auf ein oder zwei Bereiche spezialisieren zu können?

Reynolds: „Die einzelnen Forschungszweige sind ja voneinander unabhängig. So kann der Spieler beispielsweise den Militärzweig komplett nutzen, ohne sich um Politik zu kümmern. Man kann sich auf ein, zwei Bereiche konzentrieren oder die Forschungsgelder ausgeglichen verteilen."

So bewerten die PC-Games-Leser (in Schulnoten):



Kategorie	Note
GRAFIK	
Animationen	2-
Grafik (Spielwelt, Effekte)	3+
SOUND	
Kommentare/Sprachausgabe	3+
Musik	3+
Soundeffekte	3+
SPIELDESIGN	
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrades	2-
Einsteigerfreundlichkeit	2
Innovationen	2-
Langzeitmotivation	3+
Steuerung	2+

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Würden Sie Rise of Nations weiterempfehlen?



Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Das Urteil der PC-Games-Leser: Die Stärken und Schwächen

+
1. Detailverliebte Grafik
2. Zahlreiche Einstellungsmöglichkeiten
3. Einsteigerfreundlichkeit
4. Landesgrenzen
5. Mehrspielermodus

–
1. Keine storybasierte Kampagne
2. Schlechte Soundeffekte
3. Unübersichtliche Massenschlachten
4. Hektischer Spielablauf
5. Partien gegen den Computer laufen stets gleich ab

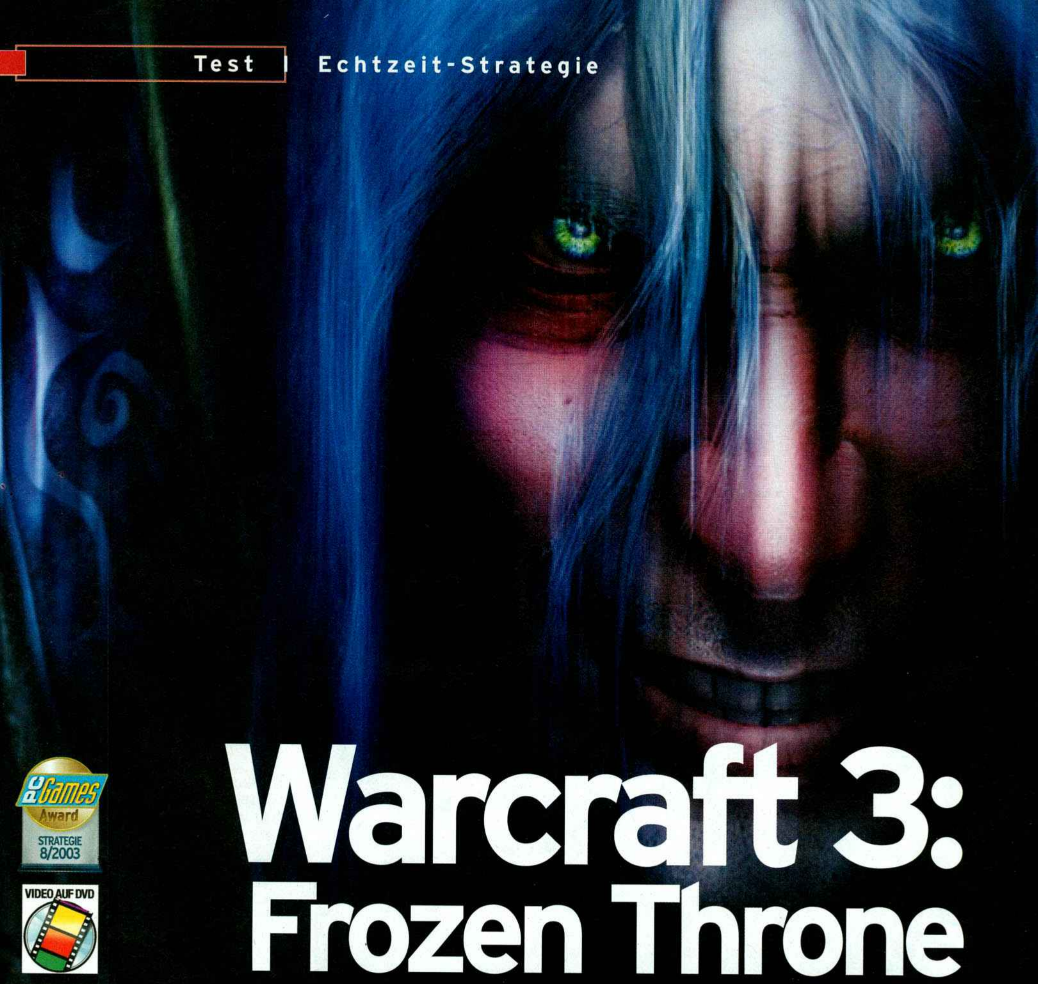
Die Meinung der PC-Games-Leser:

MICHAEL GRÜNER, Hagen:
„Vom Aufbaumodus abgesehen ist **RoN** für mich nur ein aufgebohrtes Risiko! Mit einer guten Kampagne hätte dieses Spiel etwas werden können, aber ich denke, so wird es im Mittelfeld versinken, weil nichts wirklich Neues drin ist. Weltwunder beispielsweise gab's schon bei **Empire Earth** und anderen Strategiespielen."

CHRISTIAN WEBERRUSS, Blaustein:
„**Rise of Nations** ist für mich zurzeit das beste Echtzeit-Strategiespiel auf dem Markt und hat beste Aussichten auf den Titel ‚Game of the year'! Die innovativen Landesgrenzen erfordern ein ganz neues taktisches Vorgehen. Auch die Forschung und die verschiedenen Zeitalter sind besser umgesetzt als in **Empire Earth**."

MARCEL KLAPSCHUS, Bad Malente:
„**RoN** versucht **Civilization 3** mit **Empire Earth** zu verbinden. Das gelingt leider nicht ganz, da gerade die herausragenden Komponenten aus diesen Spielen, wie das umfangreiche Forschungs- und Diplomatiesystem, kurzerhand auf ein Minimum gekürzt wurden. Für wahre Strategiefans nicht empfehlenswert."

OLIVER SCHAFFRIN, Bad Säckingen:
„Durch die Landesgrenzen findet neben dem militärischen Kampf noch ein ziviler statt. Auch sehr gut finde ich, dass Flanken- und Rückenangriffe berücksichtigt werden. Die Forschung hingegen sollte nicht darauf ausgelegt sein, alles in einem Irrsinns-Tempo abarbeiten zu müssen. Dennoch ist **RoN** ein sehr gutes Spiel."



PC Games Award STRATEGIE 8/2003

VIDEO AUF DVD

TIPPS & TRICKS

Warcraft 3: Frozen Throne

Frozen Throne ist das Add-on der ungeahnten Möglichkeiten: **Die Einzelspieler-Kampagnen sprudeln vor Ideen über.**

Kann man die Einzelspieler-Kampagne von **Warcraft 3** eigentlich noch verbessern? Man kann. **Frozen Throne** schafft es, die Genialität des Originals zu toppen: mit dem abwechslungsreichstem Spielablauf, den Sie je in einem Echtzeit-Strategiespiel gesehen haben. Eine phänomenale Rendersequenz inklusive bombastischer Soundkulisse gibt den Startschuss. Anschließend übernehmen Sie die Steuerung der Nachtelfen. Später führen Sie die Menschen ins Feld, zuletzt sind die Untoten dran. Wieder ist die Reihenfolge der Feldzüge vorgeschrieben; **Frozen Throne** erzählt seine Geschichte in chronologischer Reihenfolge. Nur die Orks lassen sich gleich zu Beginn anwählen – was daran liegt, dass deren Missionen losgelöst von der eigentlichen Kampagne ablaufen.

Im Mittelpunkt der Story stehen die aus dem Vorgänger bekannten Helden Arthas und Illidan. Beide marschieren im Lauf des Spiels in Richtung Eiskronen-Gletscher, wo der Lich-König in seinem Tiefkühlgefängnis schlottert. Arthas will ihn befreien, Illidan dagegen zerstören. Der Interessenkonflikt resultiert in einer Geschichte, die genauso episch ist wie die des Vorgängers, aber noch ein ganzes Stück verwirrender dazu. In **Frozen Throne** gibt es mehr Intrigen als in einer Seifenoper und dementsprechend schwer fällt es, den Überblick zu behalten, wer nun eigentlich böse und wer gut ist.

Mehr, mehr, mehr!

Auf die Frage, wie umfangreich das Add-on sei, antwortete Blizzard-Vizechef Bill Roper gelassen. So als wäre die Zahl, die er da nennt, nichts Besonderes: 40 Stunden. Für gewöhnlich streifen solche Aussagen die Wahrheit nur. Nicht diesmal. Die drei Story-Kampagnen umfassen 22 Missionen, was ungefähr 35 Stunden entspricht. Noch mal fünf benötigt ein durchschnittlicher Spieler für den Ork-Feldzug. Der ist übrigens erst als Teil 1 enthalten, die beiden letzten Kapitel will Blizzard später online zum Download anbieten. Trotzdem ist **Frozen Throne**



ÜBERS WASSER Einheiten lassen sich mittels Transportschiff übers Wasser befördern.

GUTES VON OBEN Der Phönix links gehört zum besten Zauberspruch des Blutmagiers. Er spuckt Feuerbälle, die Flächenschaden anrichten.

bis zum Anschlag vollgestopft mit Inhalt - und Spielspaß.

Viele Wünsche der Community wurden im Add-on umgesetzt. Demnach dürfen Sie nun Schiffchen bauen – ganz wie im Klassiker **Warcraft 2**. Neben Transportschiffen gibt es zwei weitere Varianten; die eine ist besonders wirksam gegen Lufteinheiten, die andere zerbombt Bodenziele so effektiv wie der Fleischwagen der Untoten. Die Boote kosten Gold und Holz; Öl als zusätzlicher Rohstoff fällt, der Einfachheit zuliebe, auch im Zusatzpaket weg.

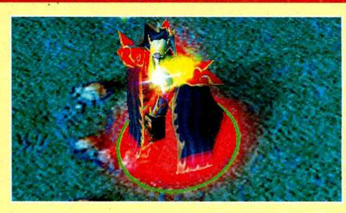
Ebenfalls neu ist, dass nun jede Rasse einen eigenen Laden errichten kann. Im Original war der Kauf von Schriftrollen und Zaubersprüchen nur in neutralen Gebäuden möglich. Im Zuge dieser Änderung erhalten normale Einheiten die Möglichkeit, sich gegen eine kleine Summe an Gold mit einem Inventar auszustatten – was die Verwendung von Schriftrollen und Zaubertränken im Kampf zulässt. Ein Luxus, in dessen Genuss vorher nur Helden kamen.

Über die restlichen neuen Einheiten erkundigen Sie sich am besten in den Extrakästen auf diesen Seiten. Dort schlüsseln wir deren Fähigkeiten detailliert auf.

Gesprengte Genre-Grenzen

Nun war bereits beeindruckend, wie Blizzard das ausgelutschte Genre der Echtzeit-Strategie in **Warcraft 3** mit Rollenspielaspekten aufwertete. Was **Frozen Throne** veranstaltet, setzt dem Ganzen aber wahrlich die Krone auf: Diesmal finden sich im Spiel sogar Elemente, die man für gewöhnlich mit Ego-Shootern in Verbindung bringt. In einer Mission warten Sie in einem Verlies auf Ihre Exekution. Da kommt Ihr Verbündeter, befreit Sie und murmelt etwas von Fluchtwegen. Sie fackeln nicht lange und gehen die Sache an; vor Ihnen liegen die verwinkelten Gänge eines Gefängnisses. Auf Ihrem Weg aus dem Kerker hinaus treffen Sie auf Wachen, die bei Blickkontakt in Richtung Alarmglocke hasten. Wer es nicht schafft, die Wärter rechtzeitig auszuschalten, der muss – wie beispielsweise Cate Archer in **No One Lives Forever** – mit intensiveren Gegnerwellen rechnen.

Die neuen **Menschen**



Blutmagier (Held)
Der Blutmagier verwandelt ein kleines Gebiet mittels **Flammenschlag** in eine Feuerhölle, in der Gegner fortwährend Schaden nehmen. **Verbannen** hat zur Folge, dass Einheiten nicht mehr angreifen, aber weiterhin Zauber sprechen können. Der Spruch **Mana abziehen** stiehlt dem Gegner seine Zauberenergie, während **Phönix** einen riesigen Feuervogel beschwört.

Drachenfalkenreiter
Der Drachenreiter fesselt gegnerische Flugeinheiten mit dem Spruch **Luftfesseln** und fügt ihnen 20 Schadenspunkte pro Sekunde zu (der Spruch hält 40 Sekunden). Eine **Wolke** macht die Verteidigungstürme der Widersacher unschädlich.



Zauberbrecher
Wenn **Rückkopplung** aktiviert ist, zerstören normale Angriffe des Zauberbrechers 20 Manapunkte des Opfers. Über **Magie kontrollieren** darf der Zauberbrecher andere, heraufbeschworene Einheiten übernehmen (zum Beispiel Wasserelemente). **Zauberdiebstahl** klaut positive Zaubersprüche des Gegners und wendet sie auf Verbündete an.



Die neuen **Orks**



Schattenjäger (Held)
Heilwelle funktioniert ähnlich wie der Kettenblitz und trifft bis zu drei freundliche Einheiten, die dadurch geheilt werden. **Hexerei** verwandelt eine Einheit in einen harmlosen Critter (neutrales Monster), was das Sprechen von Zaubersprüchen verhindert. **Schlangenschutz** beschwört eine Art Geschützturm, der Feuer schießt. **Großer böser Voodoo** macht alle Einheiten im Umkreis unverwundbar.

Geistläufer
Geistverbindung verbindet vier Einheiten miteinander. Die teilen folglich den erlittenen Schaden untereinander auf – und leben damit länger. **Entzaubern** neutralisiert alle Zaubersprüche. **Ahnen-Geist** lässt einen gefallenen Tauren von den Toten auferstehen.



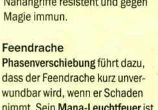
Fledermausreiter
Instabiles Gebräu verursacht eine starke Explosion, die einer gegnerischen Flugeinheit 900 Lebenspunkte abzieht. Die Einheiten im Umkreis nehmen 100 Punkte Schaden. **Flüssiges Feuer** macht fortwährenden Schaden auf Gebäude und verringert deren Effektivität um 80 Prozent.



Die neuen **Nachtelfen**



Wächter (Held)
Dolchfächer schleudert Messer, die Gegner im Umkreis verletzen. Mittels **Beflügelt** teleportiert sich der Wächter von einem Ort zum anderen. **Schattenschlag** lässt sich nur auf einen Gegner anwenden und macht erst großen, dann fortwährend kleineren Schaden. **Rachegeist** belebt alle Leichen in der Umgebung und macht sie für drei Minuten zu Verbündeten.



Bergriese
Der gigantische Bergriese zieht mit **Spott** alle Angriffe auf sich. Ein Klick auf die Fähigkeit **Kriegskeule** lässt ihn einen Baum ausreißen, der Stamm dient ihm folglich als Waffe. Dank **Festhaut** und **Harthaut** ist der Riese gegen viele Nahangriffe resistent und gegen Magie immun.



Feendrache
Phasenverschiebung führt dazu, dass der Feendrache kurz unverwundbar wird, wenn er Schaden nimmt. Sein **Mana-Leuchtfeuer** ist besonders fies, weil es alle gegnerischen Zaubersprüche zurückwirft. Der Drache ist grundsätzlich gegen sämtliche Zaubersprüche immun.



Die neuen **Untoten**



Gruftlord (Held)
Der Gruftlord verfügt über mächtige Zaubersprüche: **Aufspießen** fügt Gegnern, die in einer Reihe stehen, Schaden zu und lähmt selbige für wenige Sekunden. **Stachelpanzer** verleiht dem Gruftlord einen Schild, der auf Feinde Schaden zufügt, und **Aas-Käfer** lässt bis zu fünf verbündete Käfer entstehen. Außerdem schickt er einen tödlichen **Heuschreckenschwarm** auf Kontrahenten.

Obsidian Statue
Die ultimative Support-Einheit führt allen freundlichen Einheiten mit der **Seuchen-Aura** zwölf Lebenspunkte zu, während **Geistberührung** fünf Manapunkte regeneriert. Für 100 Gold und 50 Holz verwandelt sich die Statue in den Zerstörer.



Zerstörer
Magie verschlingen neutralisiert alle Zaubersprüche in der Umgebung und fügt sie als Lebensenergie dem Zerstörer zu. Mit aktivierter **Vernichtungskugel** richten Angriffe dauerhaft Flächenschaden und standardmäßig 20 Schadenspunkte mehr an, das kostet aber um so mehr Mana. **Mana-Absorption** transferiert Mana von einer freundlichen Einheit auf den Zerstörer.





MOBIL MACHEN Mittels Transportschiff schippern Sie später von Insel zu Insel, um woanders neue Basen aufzubauen.

Weil in solchen Missionen ein Basisaufbau wegfällt, krankten die Missionen seit Anbeginn der **Command & Conquer**-Ära an einer Sache: Nach geschlagener Schlacht war es an der Tagesordnung, auf die Regeneration der Lebensenergie zu warten. Oftmals ein langwieriges Unterfangen. **Frozen Throne** umgeht dieses Problem. Nach Scharmützeln hinterlassen die Gegner Runen, die sofort Mana und Lebensenergie zurückgeben oder gar Tote wieder zum Leben erwecken. Warum ist auf diese simple und dennoch grandiose Lösung noch niemand vorher gekommen?

In anderen Missionen rennen Sie unter Zeitdruck und Einsatz bestimmter Zaubersprüche aus einer einstürzenden Höhle hinaus. Oder Sie balancieren auf Plattformen, die auf- und abfahren, legen Schalter um, weichen Fallen aus, die im festen Rhythmus aus Wänden und Böden schießen, und sprengen Geheimgänge mit Sprengstoff in die Luft. Fässer, die explodieren und Feinde im Umkreis schädigen; Holzkisten, die vielleicht ein Extra bergen – all das sind Elemente, denen man normalweise in 3D-Shootern begegnet. Manchmal erwartet Sie am Ende einer Karte sogar ein Oberbösewicht, der sich nur mit der richtigen Taktik besiegen lässt.

Veteranen vortreten

Grundsätzlich richten sich die Missionen an erfahrene Spieler. Später im Spiel häufen sich Aufträge, in denen sich Einsteiger überfordert fühlen werden: Beispielsweise müssen Sie gelegentlich zwei separate Basen zur gleichen Zeit managen, um zu gewinnen. Zu diesem Zweck werden die Ressourcen der Verbündeten in einem Extrafenster angezeigt – eine Verbesserung, die auch und vor allem im Multiplayer-

WIE IM ROLLENSPIEL Ein Oger bewacht einen gigantischen Schatz. Sie müssen Ihre Einheiten geschickt managen, um ihn zu besiegen.

WEG FREI Gegen die Bergriesen der Nachtelfen wirken andere Einheiten klein wie Ameisen.

BUMM Die herumstehenden Fässer explodieren, sobald das Katapult eine Ladung darauf abfeuert.

Modus längst fällig war. Sobald Ihr Team-Kollege das Spiel aus welchen Gründen auch immer verlässt, haben Sie nun den vollen Überblick über sein Konto und können auf Wunsch auch Gold und Holz transferieren.

Im Großen und Ganzen zeichnet sich **Frozen Throne** durch enorme Abwechslung aus, was Missionsdesign anbelangt. Gänzlich anders ist beispielsweise auch das, was die Orks im Add-on erleben. In der Grunzer-Kampagne übernehmen Sie die Rolle des Kriegers Rexxar – und pfeifen auf alles, was Echtzeit-Strategie eigentlich ausmacht: Ressourcen-Management, Basisbau, Einheitenproduktion. Nichts davon gibt es. Stattdessen durchqueren Sie das Land und kämpfen gegen allerhand Monster. Gewonnene Erfahrungspunkte führen irgendwann zum Levelanstieg; anschließend dürfen Sie Ihre Fähigkeiten trainieren oder Statuspunkte steigern. In Städten reden Sie mit Einwohnern, die Ausrufezeichen über ihren Köpfen tragen als ein Zeichen, dass sie etwas zu sagen haben. Auf diese Art gelangen Sie an Quests, in denen Sie beispielsweise damit beauftragt werden, ein bestimmtes Monster zu töten oder ein wertvolles Artefakt zu finden. Gegenstände lassen sich auch in Läden gegen Gold erwerben, während Kämpfer in Ausbildungslagern Ihre Dienste anbieten. Irgendwann ist man geneigt zu glauben, gar kein Echtzeit-Strategiespiel mehr zu spielen, sondern eine Art **Diablo 3**. Und genauso ist es ja auch. THOMAS WEISS


TESTURTEIL
Warcraft 3: Frozen Throne

92

ENTWICKLER Blizzard
ANBIETER Vivendi Universal
PREIS Ca. € 25,-
TERMIN 04.07.2003
USK Ab 12 Jahren
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: Drei Stufen
MEHRSPIELER
Einzel-PC: 1 Netzwerk: 16
Internet: 16 1 Sp./Packung

TESTCENTER Tech. unmöglich / Akzeptabel / Unzumutbar / Optimal
Prozessor in Megahertz: 500 800 1600
Arbeitsspeicher: 128 MB 256 MB 512 MB 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 Klasse 2 Klasse 3 Klasse 4

PRO & CONTRA
+ Großer Spielumfang
+ Neue, sinnvolle Einheiten
+ Spannendes Missionsdesign
+ Rollenspiel-Kampagne der Orks
+ Extrem viele Detail-Verbesserungen

GRAFIK	88%
SOUND	91%
STEUERUNG	92%
ATMOSPHÄRE	90%
SPIELDESIGN	90%
MEHRSPIELER	93%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **AGE OF MYTHOLOGY** oder **EMPIRE EARTH** mochten.

MEINUNG
THOMAS WEIß



Möchte mal wissen, wie Blizzard es schafft, immer wieder einen draufzusetzen.

Blizzard lässt auch mit dem **Warcraft 3**-Add-on keinen Fleck auf seine blitzblanke Weste als einer der besten Spieleentwickler kommen. An **Frozen Throne** gibt's einfach absolut nichts auszusetzen. Der Spielumfang übersteigt mit rund 40 Stunden den des Originals – was den Preis von 25 Euro mehr als rechtfertigt. Die Missionen wurden nicht halbherzig aufgewärmt, sondern mit viel Leidenschaft und Herzblut geschaffen. Immer dann, wenn man glaubt, es geht nicht mehr abwechslungsreicher, setzt Blizzard noch einen drauf. **Warcraft 3** ist mit **Frozen Throne** zu einem Echtzeit-Strategiespiel herangewachsen, das in Sachen Umfang, Ideenfülle, Abwechslung und Liebe zum Detail sämtliche Konkurrenzprodukte hinter sich lässt. Pflichtkauf!



Ghost Master

Wenn Ihnen die Sims mit ihren Soap-Opera-tauglichen Beziehungskisten schon immer zuwider waren, dürfen Sie den **glücklichen Familien in Ghost Master endlich Poltergeister und Dämonen auf den Hals hetzen.**

Stellen Sie sich vor, Sie sitzen gemütlich vor dem Fernseher. Plötzlich ergießen sich Hunderte von Spinnen über Sie, krabbeln auf Armen und Beinen herum und bedecken den gesamten Fußboden. Sie nehmen schreiend Reißaus, doch als Sie in der Diele ankommen, stehen Sie in einer riesigen Blutpfütze – irgendwo im Haus erklingt schallendes Gelächter. Keine schöne Vorstellung? Den Bewohnern des verschlafenen Städtchens Gravenville passiert genau das – seit Sie in der Stadt sind. Als frisch gebackener Ghost Master ist es Ihre Aufgabe, Schrecken zu verbreiten, bis Zähne klappern und Knie schlottern. Ihre erste Station auf dem Weg zum Spuk-Olymp ist das Haus der Studentenverbindung Kappa Lambda, das als Tutorial fungiert und Sie mit Steuerung sowie Spielablauf vertraut macht. Vor jeder Mission wählen Sie zunächst aus Ihrem anfangs noch recht begrenzten Geisterpool die Ihrer Meinung nach für den Auftrag geeignete Gruseltruppe aus und landen im Zielgebiet. Dort angekommen dürfen Sie allerdings nicht sofort wild drauflos spuken. Bekanntlich benötigen Geister Ektoplasma, um sich in der Welt der Lebenden bewegen zu können, und genau an diesem Stoff mangelt es Ihnen. Da Sie mit Ihrem Ektoplasma-Vorrat nicht nur materia-



EIN STURM ZIEHT AUF Die Settings von Ghost Master sind mit vielen Details allesamt liebevoll gestaltet – sogar die Gardinen wiegen sich im Wind.

WHO YOU GONNA CALL? In den späteren Levels machen Ihnen die Ghostbreaker das Leben schwer.

UNHEIMLICH Auch wenn die Menschen unseren Geist noch gar nicht sehen, spüren sie bereits seine unangenehme Gegenwart.

lisierte Geister durchbringen müssen, sondern auch die Kräfte der paranormalen Persönlichkeiten je nach Gruselgrad unterschiedliche Mengen des grünen Goldes verschlingen, sollten Sie so schnell wie möglich für Nachschub sorgen. Auffüllen können Sie Ihre Vorräte durch das Erschrecken der Sterblichen – einen besonders dicken Nachschlag gibt es für jeden Menschen, den Sie gänzlich vertreiben konnten.

Planung ist Pflicht

Die Auswahl Ihrer Spuktruppe sollten Sie dabei stets von den Gegebenheiten des jeweiligen Einsatzortes abhängig machen. Die 23 verschiedenen Geistertypen brauchen nämlich bestimmte „Fesseln" – das sind Objekte, die als Bindeglied zur Welt der Lebenden fungieren. Elementargeister etwa benötigen Objekte, die mit den Elementen Erde, Feuer, Luft oder Wasser verbunden sind (etwa Blumentöpfe oder Waschbecken), Phantome emotional belegte Objekte wie beispielsweise ein Klavier und so weiter. Sind die ersten Wesen schließlich wohlbehalten eingetroffen, dürfen Sie loslegen. Am linken Bildschirmrand finden Sie eine Übersicht über Ihre Geister, auf der rechten Seite sind alle Sterblichen eingeblendet. Klicken Sie per Maus auf eines der Porträts, öffnen Sie ein Kontextmenü. Auf diese Art binden Sie Geister an Objekte, erteilen Befehle oder ziehen einzelne Spukgestalten wieder ab. Die Porträts der Menschen geben Aufschluss über mentale Verfassung und persönliche Ängste.

Kleine Spielidee ganz groß

Vor einem Jahr wurde **Ghost Master** noch als eine Art Anti-**Sims** angekündigt. Glücklicherweise beließen es die Macher jedoch nicht dabei, den Spieler in den 14 Missionen ziellos spukend auf arglose Bürger loszulassen. Neben dem Austreiben allen sterblichen Übels gilt es in den meisten Missionen, konkrete Aufträge zu lösen. So müssen Sie etwa in einem abgelegenen Wald drei Studenten zu einem Hexenbuch führen, damit diese einen besonders mächtigen Dämon für Sie beschwören – Ghost Master sind schließlich faul. Köpfchen ist ebenfalls gefragt, wenn Sie die in jeder Mission versteckten Bonusgeister befreien wollen, die noch immer an die Welt der Lebenden gefesselt sind. Im Auftrag „Séance-Fiction" beispielsweise fristet das schwebende Gehirn Terroreyes ein höchst unbefriedigendes Dasein in einem Reagenzglas. Dank verschiedener Lösungswege haben Sie die Wahl: Entweder Sie hexen einem Menschen Pech an den Hals, so dass der unfreiwillige Tollpatsch das Reagenzglas früher oder später umstößt. Oder Sie lassen ein Gespenst die Kinesis-Fähigkeit einsetzen. Dann fliegt alles durch die Luft, was nicht niet- und nagelfest ist – dabei geht dann auch das Reagenzglas zu Bruch.

Die KI macht's

Ghost Master lässt sich keinem bestimmten Genre zuordnen. Setzen Sie das Spuken einmal aus, erinnert das Spiel tatsächlich an **Die Sims**: Da kümmert sich die Dame des Hauses in der Küche brav ums Abendessen, die bierbäuchigen Männer sitzen vor dem Fernseher und die Tochter im Teenager-Alter brezelt sich im Badezimmer für die Studentenparty am Abend auf; die Charaktere brabbeln dabei übrigens ein

Die Spuk-Elite

Knapp 50 Geister stehen in **Ghost Master** unter Ihrem Kommando. Wir stellen Ihnen die Top 5 der Geisterwelt vor.

PLATZ 1: FLASH JORDAN

TYP: Mahr
BESONDERE FÄHIGKEIT: Kann Menschen übernehmen und so durch Räume gleiten
TODESURSACHE: Die Reporterin versteckte sich im Sarg einer Mafiosi-Mutter – dummerweise stand der bereits im Krematorium.

PLATZ 2: MAXINE FACTOR

TYP: Erscheinung
BESONDERE FÄHIGKEIT: Materialisiert sich kurzzeitig in einer grauenhaften Erscheinung
TODESURSACHE: Während einer Präsentation von Kosmetika wurde Maxine von einer alten Dame ein ganz spezieller Tee gereicht.

PLATZ 3: WENDEL

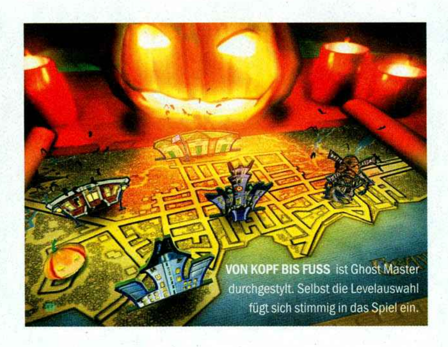
TYP: Gespenst
BESONDERE FÄHIGKEIT: Verfolgt sein Opfer durch mehrere Räume, wenn es sein muss
TODESURSACHE: Als Mitglied einer Studentenverbindung muss man viele üble Scherze über sich ergehen lassen. Manche davon sind tödlich.

PLATZ 4: SHIVERS

TYP: Phantom
BESONDERE FÄHIGKEIT: Bringt die persönlichen Ängste der Menschen ans Tageslicht
TODESURSACHE: Seine Angst vor Menschen bescherte ihm erst den Aufenthalt im Irrenhaus und dann den Tod. Doch selbst jetzt fürchtet er sich noch vor ihnen.

PLATZ 5: ELECTROSPASM

TYP: Wraith
BESONDERE FÄHIGKEIT: Setzt elektrische Geräte und Menschen unter Starkstrom
TODESURSACHE: Er war der letzte Mörder, der im Gefängnis von Gravenville den Tod auf dem elektrischen Stuhl fand. Jetzt kommt er von dem Möbel nicht mehr los.



VON KOPF BIS FUSS ist Ghost Master durchgestylt. Selbst die Levelauswahl fügt sich stimmig in das Spiel ein.

ähnliches Kauderwelsch wie die Maxis-Vorbilder. Sind die Geister und Dämonen fleißig am Spuken, fühlt man sich als Anführer des Bösen an **Dungeon Keeper** erinnert. Da saust Muttis Sonntagsgeschirr durch die Küche, Wasser verwandelt sich in Blut und Angstschreie sind die schönste Belohnung. Eine Prise **Commandos** kommt hinzu, wenn Sie sich mit geschickter Kombination Ihrer Geister an die Lösung der Missionsziele machen. Das Spiel überlässt Ihnen jedoch zu keinem Zeitpunkt die komplette Kontrolle – in **Ghost Master** beeinflussen Sie den Spielablauf indirekt. Zwar dürfen Sie Ihre Geister platzieren, wo Sie wollen, doch ob diese letztendlich tun, was Sie anordnen, ist von vielen Faktoren abhängig – unter anderem vom Zufall. Erst erfahrenen Wesen können Sie konkretere Befehle erteilen und so beispielsweise festlegen, dass eine der Fähigkeiten nicht angewandt werden soll oder nur eine bestimmte Person getriezt wird. Nicht anders läuft die indirekte Beeinflussung der Menschen ab. Durch Hitze- oder Kältezauber lassen diese sich theoretisch zu gewissen Aktionen bewegen oder mithilfe manches Zaubers anlocken, ob aber letztendlich das gewünschte Resultat eintritt, bestimmt ebenfalls Gevatter Zufall.

Die dunkle Seite

Diese Zufallsabhängigkeit ist zusammen mit der recht knappen Spieldauer von gerade einmal zehn Stunden auch einer der größten Kritikpunkte

So spielt sich Ghost Master

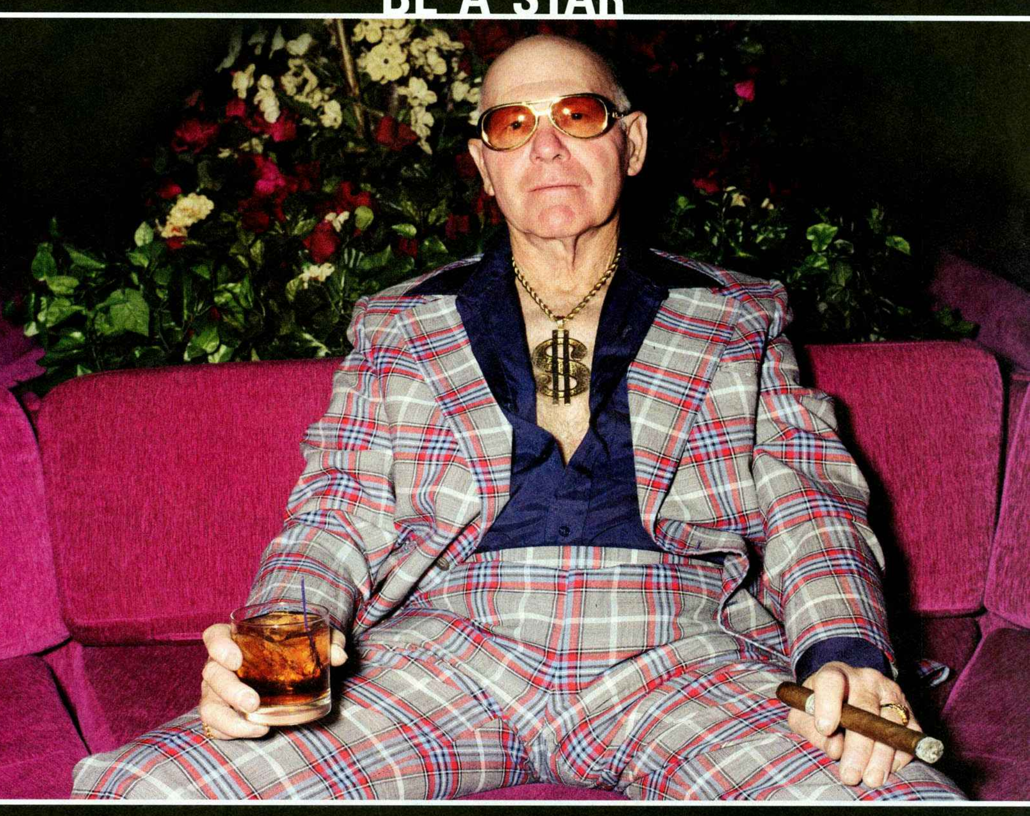
Anhand der Mission „Blair Whisp Project" zeigen wir Ihnen den Ablauf eines missionsbasierten Ghost-Master-Einsatzes. Ihre Aufgabe ist es, ein dreiköpfiges Filmteam zu einer heruntergekommenen Hütte zu lotsen.

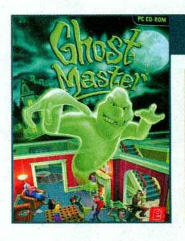


1. Wie vor jeder Mission wählen Sie auch hier das Ihrer Meinung nach geeignete Team für den Job aus oder lassen die Auswahl durch das Programm treffen – eine Variante, die jedoch nie zu einem wirklich optimalen Team führt.

2. Dank eines Mutzaubers trauen sich die Landratten jetzt über den Fluss. Mithilfe des Sirenengesangs locken wir sie auf eine kleine Insel und befreien hier einen Geist, indem wir den Sterblichen sein Angesicht zeigen.

3. Dieser Abgrund stellt die letzte Hürde dar. Mithilfe eines Erd-Elementargeistes erzeugen wir ein gewaltiges Erdbeben, das den maroden Baum entwurzelt. Dieser dient als Brücke für die Studenten, die nun am Ziel sind.





TESTCENTER

Inhalt & Features

- 14 Levels
- 47 Geister
- 2 versteckte Bonusgeister
- 130 Fähigkeiten
- Eigens programmierte 3D-Engine
- Intuitive Steuerung
- Innovativer Genremix

Zahlen & Fakten

Genre:	Echtzeit-Taktik
Vergleichbare Spiele:	Die Sims, Dungeon Keeper 1 und 2, Commandos 1 und 2
Entwickler:	Sick Puppies
Vom gleichen Entwickler:	Pipemania 3D
Publisher:	Vivendi Universal
Adresse des Publishers:	Paul-Ehrlich-Straße 1, 63225 Langen
Telefon des Publishers:	0180-50074353 (€ 0,12/Min.)
Offizielle Website:	http://www.ghostmaster.com
Website des Publishers:	http://www.universalinteractive.de
Website des Entwicklers:	http://www.empireinteractive.com
Beste Fansite:	http://www.ghostmaster.net
Telefon-Hotline (Kosten):	0711-620 31 213 (€ 0,12/Min.)
Altersempfehlung lt. USK:	Ab 6 Jahren
Termin:	Erhältlich
Preis lt. Hersteller:	Ca. € 54,-
Inhalt der Packung:	1 CD, Handbuch
Sprache Spiel:	Deutsch
Sprache Handbuch:	Deutsch
Durchschnittliche Spieldauer:	10 Stunden

Im Wettbewerb

	Die Sims	Commandos 2	Ghost Master
GRAFIK	**75**	**87**	**85**
Detailreichtum Spielwelt	74	94	84
Detailreichtum Objekte	72	81	72
Vielfalt der Spielwelt	54	84	82
Animation der Objekte	59	82	80
Effekte	41	76	85
SOUND	**60**	**79**	**84**
Musik	42	75	90
Soundeffekte	65	70	78
Stimmen/Kommentar	77	82	80
STEUERUNG	**78**	**77**	**83**
Bedienungskomfort/Navigation	73	71	79
Präzision der Steuerung	84	80	76
Übersichtlichkeit/Perspektive	79	82	80
ATMOSPHÄRE	**62**	**80**	**85**
Spannung/Überraschungen	70	80	74
Realitätsnähe/Glaubwürdigkeit	76	79	80
Story/Dialoge/Kommentare	40	75	73
Inszenierung	51	80	90
SPIELDESIGN	**79**	**85**	**83**
Komplexität/Spieltiefe	75	79	77
Einsteigerfreundlichkeit	59	65	79
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrads	74	75	78
Verhalten der Computergegner	84	80	82
Innovation	96	70	86
MEHRSPIELERMODUS	**-**	**69**	**-**
Abwechslung der Spielmodi	-	30	-
Interaktion mit Mit-/Gegenspielern	-	40	-
Einstellungsmöglichkeiten	-	30	-
TEST-AUSGABE: WERTUNG:	PCG 03/00 **90**	PCG 10/01 **90**	PCG 08/03 **83**

Pro & Contra

Grafik
- ⊕ Detailverliebte Levels
- ⊕ Unterschiedliche Settings
- ⊖ Karge Texturen
- ⊖ Triste Benutzeroberfläche

Sound
- ⊕ Geniale Gruselmusik
- ⊖ Misslungene deutsche Sprachausgabe
- ⊖ Schwache Soundeffekte

Steuerung
- ⊕ Intuitive Steuerung
- ⊖ Geister lassen sich oftmals schwer im Bildausschnitt auswählen

Atmosphäre
- ⊕ Perfekt durchgestylt
- ⊕ Viele Anspielungen auf Horror-Filme

Spieldesign
- ⊕ Innovative Spielidee
- ⊕ Anspruchsvolle Rätsel
- ⊕ Offenes Spiel-Design
- ⊖ Kein Speichern während der Missionen möglich

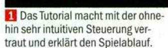
Mehrspielermodus
- ⊖ Kein Mehrspielermodus vorhanden

WAS IST WAS? Rot: Schlechter als die Vergleichsspiele – Grün: Besser als die Vergleichsspiele

Motivationskurve







1 Das Tutorial macht mit der ohnehin sehr intuitiven Steuerung vertraut und erklärt den Spielablauf.



2 Die Missionen sind abwechslungsreich und fordernd. Ghost Master ist eine echte Überraschung.



3 Die Levels werden immer größer, bleiben aber spannend und vor allem witzig.



4 Das war's schon? Das Ende ist zu schnell erreicht – bleibt nur das Perfektionieren einzelner Missionen.

Leistungs-Check

WAS IST WAS? Blau: Technisch unmöglich – Rot: Unzumutbar – Gelb: Akzeptabel – Grün: Optimal



PROZESSOR

MINIMALE DETAILS (MHz): 500 – 1.000 – 1.800 – 2.500 – 3.000

MITTLERE DETAILS (MHz): 500 – 1.000 – 1.800 – 2.500 – 3.000

MAXIMALE DETAILS (MHz): 500 – 1.000 – 1.800 – 2.500 – 3.000

Der Prozessor gibt in **Ghost Master** sprichwörtlich den Takt an, zu dem Ihre Geister tanzen. Eine CPU mit 1,4 GHz schafft circa 30 fps mit maximalen Details, allerdings kann die Framerate in aufwendig gestalteten Levels wie beispielsweise „Deadfellas" auch schon mal auf 15 fps fallen. Da es in **Ghost Master** insgesamt nicht allzu hektisch zugeht und man beim Drehen und Zoomen der Kamera ausreichend Zeit hat, lässt sich **Ghost Master** aber auch mit deutlich weniger als 1.400 MHz ordentlich spielen.

RAM

128 MB – 256 MB – 512 MB – 1.024 MB

128 MByte RAM sind für **Ghost Master** die absolute Untergrenze, ab 256 MByte läuft das Spiel aber flüssig und ohne störende Ruckler aufgrund von Nachlade-Vorgängen.

GRAFIKKARTE

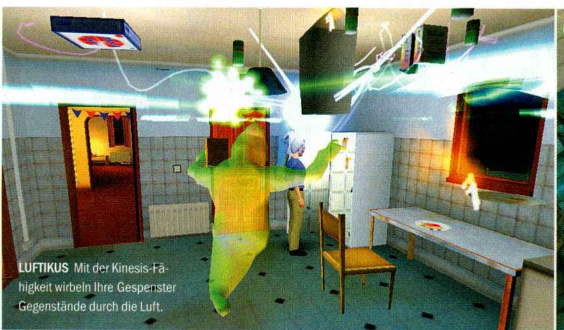
800 x 600, 32 BIT FARBTIEFE: KLASSE 1 – KLASSE 2 – KLASSE 3 – KLASSE 4

1.024 x 768, 32 BIT FARBTIEFE: KLASSE 1 – KLASSE 2 – KLASSE 3 – KLASSE 4

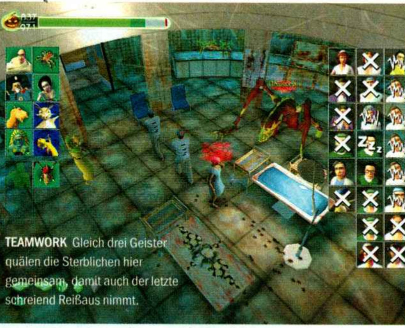
1.280 x 1.024, 32 BIT FARBTIEFE: KLASSE 1 – KLASSE 2 – KLASSE 3 – KLASSE 4

KLASSE 1	KLASSE 2
Geforce 256 SDR/DDR, Geforce2 MX/MX-200/MX-400, Geforce4 MX-420, Kyro I	Geforce2 Pro/Ultra/Ti, Radeon 7500, Geforce4 MX-440/MX-460, Kyro 2
KLASSE 3	**KLASSE 4**
Radeon 8500, Radeon 9100/9500, Geforce3/Ti-200/Ti-500, Geforce4 Ti-4200	Radeon 9700/Pro, Radeon 9500 Pro, Geforce4 Ti-4400/Ti-4600, Geforce FX

Solange man bei älteren Grafikkarten wie Geforce2 MX keine aberwitzigen Auflösungen à la 1.600x1.200 Pixeln einstellt, spielt die Leistung des 3D-Beschleunigers so gut wie keine Rolle. Ab einer Geforce2 Ti sollten Sie den Schieberegler für die Auflösung auf 1.024x768 oder mehr setzen. Für schnellere Grafikkarten empfehlen wir ebenfalls 1.024x768 Pixel, allerdings mit aktivierter Kantenglättung und anisotropem Filter – dadurch erhöht sich die Bildqualität in **Ghost Master** ganz erheblich.



LUFTIKUS Mit der Kinesis-Fähigkeit wirbeln Ihre Gespenster Gegenstände durch die Luft.



TEAMWORK Gleich drei Geister quälen die Sterblichen hier gemeinsam, damit auch der letzte schreiend Reißaus nimmt.

an **Ghost Master**. Wenn Sie nicht den Ehrgeiz haben, die gefangenen Geister zu befreien, sondern sich stets auf die alleinige Lösung der Mission konzentrieren, verbringen Sie mit den wenigsten Einsätzen länger als eine halbe Stunde. Erst recht nicht, wenn Sie sich vom Programm eine geeignete Spuktruppe zusammenstellen lassen, anstatt selbst eine passende Kombination auszutüfteln. Wirklich spaßig wird **Ghost Master** erst, wenn Sie selbst die richtige Mischung Ihres Einsatzkommandos ausknobeln, alle Bonusgeister befreien und sich schließlich noch daran versuchen, bei wiederholtem Durchspielen der Missionen vorgegebene Zeitlimits zu unterbieten. Das bringt noch mehr Bonuspunkte, mit denen Sie Ihren Schützlingen neue Fähigkeiten antrainieren dürfen. So sind Sie locker ein bis zwei Wochen mit **Ghost Master** ausgelastet. Für genügend Motivation zum erneuten Durchspielen sorgen zahlreiche Zitate einschlägiger Horrorfilme. Da trabt der kopflose Reiter aus **Sleepy Hollow** durch die korrekt umgesetzte Kulisse, drei Studenten suchen nach einer Hexe im Wald und die so genannten Ghostbreaker tragen die Nachnamen der Schauspieler aus den **Ghostbuster**-Filmen. Die Grafik-Engine setzt all das wunderschön in Szene. Schatten-, Licht- und Nebeleffekte sorgen für Atmosphäre und die Bewegungsabläufe der Charaktere wirken realistisch. Lediglich die groben und detailarmen Texturen lassen an mancher Stelle zu wünschen übrig, doch dafür geht das Spiel trotz einer Fülle an Objekten auch in größeren Levels kaum in die Knie. Kurz vor Redaktionsschluss erreichte uns die lokalisierte Fassung von **Ghost Master**. Leider gelang es nicht, das Flair der englischen Version zu erreichen. Zwar wurden die Texte ohne grobe Schnitzer eingedeutscht, doch einige der Sprecher scheinen selbst als Untote im Synchronstudio herumgegeistert zu sein. DAVID BERGMANN

MEINUNG
PETRA MAUERÖDER



Erschreckend gut: So viel Spielspaß hätte ich der Monster AG gar nicht zugetraut.

3D-Levels, in die man fiese Kreaturen wirft und damit die Guten verscheucht? Hört sich nach **Dungeon Keeper** an und spielt sich streckenweise auch so, immer mit latentem Hang zum Chaos: Man weiß nie, was die bissigen Biester wirklich vorhaben und wie die Opfer reagieren. Das setzt eine gewisse Bereitschaft zum Experimentieren und Immer-wieder-Neustarten voraus, gerade, weil es keine Quicksave-Funktion gibt – also nichts für Ungeduldige. Dennoch: Getreu dem Motto „Wir erschrecken zu guten Zwecken" hatte ich diebischen Spaß, die Hausbewohner mit immer neuen Streichen in den Wahnsinn zu treiben. Allein beim Thema Spielzeit frage ich mich: Ja, sind denn die Entwickler von allen guten Geistern verlassen? Schließlich ist der Spuk viel zu schnell vorbei, erst recht für ein Aufbau- und Taktik-Spiel dieser Kategorie. Langzeitmotivation ist keine Stärke von **Ghost Master**, Spielwitz und Spieltiefe sowie hübsche Grafik allemal.

MEINUNG
DAVID BERGMANN



Die detailverliebte und selbstironische Inszenierung von Ghost Master lässt kaum Wünsche offen.

Ghost Master beweist, dass im Strategie-Genre durchaus noch Platz für frische Ideen vorhanden ist. Leider reicht Innovation noch lange nicht zur Perfektion. Dass man während der Missionen nicht speichern kann, ist ärgerlich. Dass man keine Möglichkeit hat, sich vor einer Mission im Einsatzgebiet umzusehen, macht die Planung unnötig kompliziert und zwingt zum mehrmaligen Neustart, bis schließlich die richtige Spuktruppe zusammengestellt ist. Die Inszenierung hingegen grenzt an Perfektion. Die Grafik ist fesch und flott zugleich, die Soundkulisse könnte von Horror-Klimperer Danny Elfman höchstpersönlich stammen und die Anspielungen auf zahlreiche Gruselklassiker tun ihr Übriges zum augenzwinkernden Horrorspaß. Leider ist der Spuk zu schnell wieder vorbei. Bleibt zu hoffen, dass Sick Puppies die „to be continued ..."-Ankündigung des Abspanns wahr machen.



TESTURTEIL
Ghost Master

ENTWICKLER Sick Puppies
ANBIETER Vivendi Universal
PREIS Ca. € 45,-
TERMIN Erhältlich
USK Ab 6 Jahren
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene
SCHWIERIGKEITSGRAD Nicht einstellbar: Mittel
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 Netzwerk: - Internet: - 1 Sp./Packung

83

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 800 1.100 1.400
Arbeitsspeicher: 128 MB 256 MB 512 MB 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 Klasse 2 Klasse 3 Klasse 4

PRO & CONTRA
- + Innovative Spielidee
- + Humorvolle Inszenierung
- + Einsteigerfreundlich
- + Taktisch fordernd
- − Zu kurz

GRAFIK	85%
SOUND	84%
STEUERUNG	83%
ATMOSPHÄRE	85%
SPIELDESIGN	83%
MEHRSPIELER	-

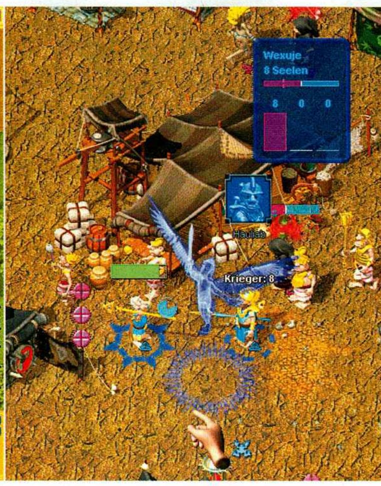
Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **COMMANDOS** oder **DIE SIMS** mochten.



Heaven & Hell



IDYLLE Während die „guten" Siedlungen von saftigem Grün, zwitschernden Vögeln und summenden Bienen umgeben sind, herrscht in den „bösen" Dörfern Finsternis und Verzweiflung.



ZWANGSTAUFE Geschützt vom Prügel-Priester Hauliab, versucht unser Prophet, Anhänger der dunklen Seite der Macht mit kleinen Wundern zu beeindrucken.

Himmlische Zustände oder Hölle auf Erden? Es liegt an Ihnen, Ihr Volk zum Glauben zu führen.

Und siehe, da war ein Volk lechzend nach dem Herrn ... So ähnlich könnte die Bibelgeschichte von **Heaven & Hell** beginnen. Das Aufbau-Strategiespiel versetzt Sie in ein heidnisches Stammesreich, dessen Bewohner Sie zum richtigen Glauben bekehren sollen. Dazu schicken Sie Ihren Propheten aus, der den Barbaren mit kleinen Wundern wie Regenbogen oder Engelserscheinungen so lange imponiert, bis sie für seine Predigten empfänglich, getauft und in die Religionsgemeinschaft aufgenommen werden. Je mehr Anhänger Sie finden, desto mehr Glaubensenergie strömt in die göttlichen Kassen und desto mehr Wunder können Ihre Priester wirken. Dummerweise macht Ihnen ein zweiter Himmelsfürst die Untertanen streitig und versucht seinerseits, die Heiden zu bekehren. Um die bösen Missionare aufzuhalten, steht Ihnen ein Kampfmönch zur Seite, der mit besonders fanatischen Gefolgsleuten ins Gefecht zieht. Neben den beiden erwähnten dirigieren Sie im Spielverlauf fünf weitere Spezialpropheten, etwa einen Klerusagenten, der gegnerischen Gemeinden Glauben absaugt. So entbrennt ein erbitterter Kampf um die Seelen der Menschen, der sich über sieben Missionen hinzieht; danach stehen Ihnen auf der dunklen Seite der Macht abermals sieben ähnliche Aufträge bevor. RÜDIGER STEIDLE



TESTURTEIL
Heaven & Hell

ENTWICKLER	ANBIETER
Eigelb/Mad Cat	CDV
PREIS	**TERMIN**
Ca. € 45,-	Erhältlich
USK	**SPRACHE**
Ab 12 Jahren	Deutsch

ZIELGRUPPE
Einsteiger, Fortgeschrittene

SCHWIERIGKEITSGRAD
Einstellbar: Zwei Stufen

MEHRSPIELER
Einzel-PC: 1 Netzwerk: 2
Internet: 2 1 Sp./Packung

72

TESTCENTER Tech. unmöglich · Unzumutbar · Akzeptabel · Optimal

Prozessor in Megahertz: 300 · 500 · 700

Arbeitsspeicher: 128 MB · 256 MB · 512 MB · 1024 MB

Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 · Klasse 2 · Klasse 3 · Klasse 4

PRO & CONTRA
- + Simples, witziges Spielprinzip
- + Gut ausbalanciert
- + Augenzwinkernde Gute und Böse
- − Mangelnde Missions-Vielfalt
- − Bedienung teils umständlich

GRAFIK	69%
SOUND	68%
STEUERUNG	61%
ATMOSPHÄRE	60%
SPIELDESIGN	77%
MEHRSPIELER	62%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **BLACK & WHITE** oder **DIE SIEDLER 4** mochten.

MEINUNG
RÜDIGER STEIDLE

Spielspaß braucht keine 185 Truppentypen.

Heaven & Hell ist eines dieser Spiele, von denen ich nicht genau sagen kann, warum sie mir so viel Spaß machen. Denn eigentlich gibt das Spielprinzip nicht viel her: Ich schicke meinen Priester aus, der beeindruckt mit seinem himmlischen Klimbim ein paar leichtgläubige Eingeborene und schon hat die einzig wahre Religion – meine – wieder ein paar Jünger mehr. Und das Mission für Mission von neuem. Nur die leicht abweichenden Aufträge und die Sondereinsatz-Propheten bringen etwas Abwechslung ins Einerlei. Und trotzdem: Wer wie ich **Die Siedler** mag oder Molyneux' Götterspiele à la **Populous** oder **Black & White**, wird in den Glaubenskriegen von **Heaven & Hell** garantiert mit Freude mitmischen – zumindest für ein, zwei Wochenenden, denn dann hat man alles gesehen. Tipp: Demo (auf PC Games 07/03) ausprobieren!

AUTSCH So was kann im dichten Gedrängel des Feldes auch Profis passieren.

Radsportmanager 2003-2004

MEINUNG
JUSTIN STOLZENBERG



Spieltiefe, wo bist du? Kaum Finanzmanagement, man ist größtenteils Sportdirektor.

Dreimal hat sich Cyanide schon an der Radsport-Thematik versucht, dreimal kam nur Durchschnitt dabei raus. Schuld sind mal wieder die lieblose Aufmachung (sehr karge Menüs, detailarme Grafik während der Rennen) und die mangelnde Spieltiefe. Im Grunde ist man nämlich fast nur mit den Taktikeinstellungen während der Rennen beschäftigt – Finanzen und Kadermanagement erledigt man in wenigen Minuten nebenbei. Fußballmanager-Erfahrene werden gnadenlos unterfordert, aber auch Wisim-Einsteiger finden genügend deutlich bessere Alternativen im Genre.

Mal mehr als nur Zuschauer bei der Tour de France sein - ein Traum, der mit Radsportmanager Wirklichkeit wird.

Das „Manager" im Titel von Cyanides dritter Radsport-Simulation ist eigentlich fehl am Platz – „Teamchef" oder „Trainer" würde besser passen. Denn das Hauptaugenmerk liegt auf sportlichen Belangen, während das Finanzmanagement eher nettes Beiwerk und im Vergleich zu Genre-Kollegen wie dem **Fußballmanager 2003** enorm vereinfacht wurde. In vier Modi treten Sie mit einem von 40 Originalteams an: Entweder geht es im Rundfahrt-, Etappen- und Klassiker-Modus in Einzel-Events zur Sache oder im Karriere-Modus über mehrere Saisons. Dabei nehmen Sie während des Wettkampfs über ein einfaches Menü Einfluss auf Ihre Schützlinge: Sie können die Teamtaktik (beispielsweise Führungsarbeit) nach Belieben auf die Bedingungen abstimmen, die Versorgung der Fahrer regeln (etwa Trinkflaschen) oder die Manöver der einzelnen Athleten festlegen (Sprint, Angriff auf die Spitze, Einsatz und so weiter). Zusätzlich erarbeiten Sie Trainingspläne, beispielsweise um die Sprintfähigkeit Ihrer Schützlinge zu verbessern, oder stellen – zulasten Ihrer Teamkasse – computergesteuerte Trainer ein. JUSTIN STOLZENBERG



TESTURTEIL
Radsportmanager 03-04

ENTWICKLER Cyanide	**ANBIETER** DTP
PREIS Ca. € 40,-	**TERMIN** Erhältlich
USK Unbeschränkt	**SPRACHE** Deutsch

ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene

SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: Vier Stufen

MEHRSPIELER
Einzel-PC: 1 Netzwerk: 4
Internet: 4 1 Sp./Packung

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 450 600 750
Arbeitsspeicher: 128 MB 256 MB 512 MB 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 Klasse 2 Klasse 3 Klasse 4

53

PRO & CONTRA
- + Authentische Teams und Fahrer
- + Teammanagement im Rennen
- − Kein Tutorial
- − Unspektakuläre Rennpräsentation
- − Finanz-Part sehr vereinfacht

GRAFIK	42%
SOUND	55%
STEUERUNG	52%
ATMOSPHÄRE	61%
SPIELDESIGN	50%
MEHRSPIELER	55%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **ERIK ZABELS CYCLING MANAGER 2** oder **FUSSBALLMANAGER 2003** mochten.

BERGZIEGEN Im Training zwischen Events können Sie Ihre Fahrer je nach Bedarf auch zu Kletter-Experten machen.

Strategic Command



INVASION Nach der Landung bei London steht das Empire kurz vor dem Kollaps.

Der Zweite Weltkrieg. Europa ist geteilt in Achsenmächte und Alliierte. Und in Hexfelder.

Lange Zeit nur im Internet erhältlich ist **Strategic Command** nun grafisch aufpoliert und eingedeutscht auch in den Händlerregalen zu finden. Offenbar waren die Macher große Fans des fast vergessenen SSI-Klassikers **Clash of Steel**, denn die beiden Runden-Strategiespiele gleichen sich wie ein Ei dem anderen. Als Anführer der Sowjets, Alliierten oder Achsenmächte sollen Sie Ihr Bündnis im Zweiten Weltkrieg zum Sieg führen. Dazu schieben Sie Armeen, Flottenverbände und Luftstreitkräfte über eine Hexfeldkarte, attackieren feindliche Stellungen, sorgen für Nachschub und erforschen modernes Kriegsgerät. Anders als die Konkurrenten **Civilization** oder **Hearts of Iron** glänzt **Strategic Command** nicht mit einem umfangreichen Aufbauteil, einem weit verzweigten Technologiebaum oder diplomatischen Optionen, ist dafür aber auch wesentlich schneller zu erlernen. Wer auf große strategische Vielfalt zugunsten einfacher Bedienung verzichten kann und sich an der Grafik nicht stört, die auch nach der Überarbeitung den Charme eines Sharewareprogramms der frühen 90er-Jahre versprüht, bekommt ein kurzweiliges Runden-Strategiespiel, das vor allem auch im Mehrspielermodus Spaß macht. RÜDIGER STEIDLE


TESTURTEIL
Strategic Command

ENTWICKLER Fury Software
ANBIETER Most Wanted Gan
PREIS Ca. € 30,-
TERMIN Erhältlich
USK Ab 16 Jahren
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: Fünf Stufen
MEHRSPIELER Einzel-PC: 2, Internet: 2, Netzwerk: 2, 2 Sp./Packung

TESTCENTER (Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal)
Prozessor in Megahertz: 200 – 300 – 400
Arbeitsspeicher: 128 MB, 256 MB, 512 MB, 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1, Klasse 2, Klasse 3, Klasse 4

PRO & CONTRA
+ Einfache Bedienung
+ Variabler Kampagnenverlauf
− Forschungsmodell sehr simpel
− Auch Wirtschaft stark vereinfacht
− Keine diplomatischen Optionen

GRAFIK	20%
SOUND	21%
STEUERUNG	79%
ATMOSPHÄRE	12%
SPIELDESIGN	59%
MEHRSPIELER	70%

60

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **HEARTS OF IRON** oder **COMBAT MISSION 2** mochten.



Bomba

„Bomba", das klingt nach rasanten, kurzweiligen Action-Spektakeln wie **Bomberman** oder **Bomberfun**, doch der Name trügt leider. Denn hier kommt es weniger auf flinke Finger an als auf einen kühlen Kopf. Sie steuern den lange ausgemusterten Spielzeugroboter „Bomba" und sollen die Fabrik seines Herstellers vor Eindringlingen beschützen. Zu diesem Zweck müssen in insgesamt 61 Levels Bomben und Dynamit in der richtigen Reihenfolge gesprengt werden. Unnötig erschwert wird das Austüfteln der richtigen Taktik durch die sehr häufig unübersichtliche isometrische Perspektive: Es wird stets nur ein Ausschnitt des Spielfeldes gezeigt, nie die ganze Fläche. Optisch und spielerisch sehr eintönig, lediglich notorische Denksportler dürften an **Bomba** ihre Freude haben. JUSTIN STOLZENBERG



SPARTANISCH Sterile Optik, kaum Variation im Spielablauf – nichts für Anspruchsvolle.

TESTURTEIL
Bomba

ENTWICKLER Solid Games
ANBIETER Peppergames
PREIS Ca. € 10,-
TERMIN Erhältlich
USK Ab 6 Jahren
SPRACHE Deutsch

GRAFIK	32%
SOUND	30%
STEUERUNG	42%
ATMOSPHÄRE	25%
SPIELDESIGN	34%
MEHRSPIELER	-%

38

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **BOMBERFUN** oder **SWING!** mochten.

Premium Kartenspielsammlung

Mit Premium hat diese Spielsammlung wenig zu tun. Zwar sind ganze 15 verschiedene Karten- und Brettspielumsetzungen enthalten (von **Blackjack** über **Mau-Mau** bis **Sammle 4**), für die Qualität dieser lieblos dahingeklatschten Machwerke müsste man allerdings eigentlich den Superlativ von „erbärmlich" nochmals steigern. Optisch präsentiert sich die Collage schlechter als so manches Freeware-Produkt, zudem kommt gegen die Computergegner nicht mal der Hauch von Zocker-Atmosphäre auf. Einzige Daseinsberechtigung: Man lernt neue Kartenspiele für lange Abende mit Freunden. Völlig grandios ist übrigens auch, dass die Regeln nicht bei allen Spielen per Online-Hilfe erklärt werden, sondern lediglich als Word-Dokument beiliegen. JUSTIN STOLZENBERG



LIEBLOS Eigene Ideen? Fehlanzeige! Gute Umsetzung? Nichts da!

TESTURTEIL
Prem. Kartenspielsammlung

ENTWICKLER Enjoy
ANBIETER Modern Games
PREIS Ca. € 10,-
TERMIN Erhältlich
USK Unbeschränkt
SPRACHE Deutsch

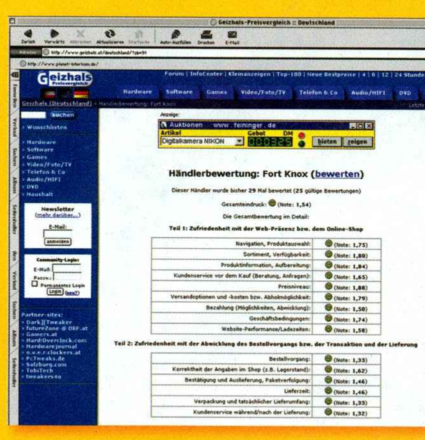
GRAFIK	15%
SOUND	11%
STEUERUNG	37%
ATMOSPHÄRE	3%
SPIELDESIGN	9%
MEHRSPIELER	-%

19

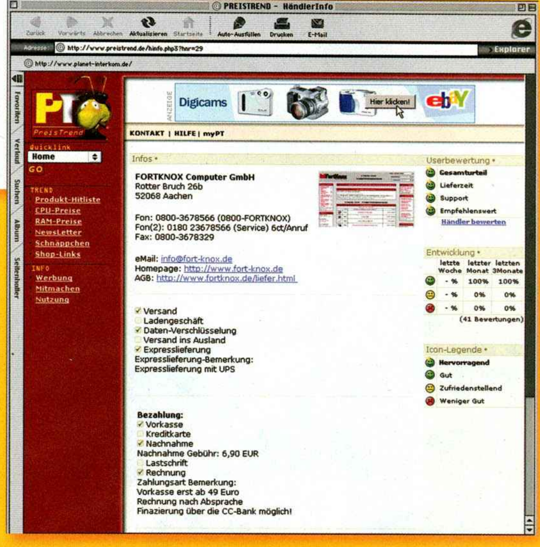
Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **CAFÉ INTERNATIONAL** oder **SOLITÄR** mochten.

Preis ist NiCHTS – Service ist ALLES!

FortKnox – Serviceshopping für Preisbewusste!



Profitieren Sie davon, wie ANDERE uns in den zwei bekanntesten Preisportalen bewerten!





TOP 10

Art.-Nr.	Produkt	€
61985	**Samsung** 160 GB V80 5.400 upm SV1604N	116.00
57303	**Gehäuse** ATX-Miditower Seriell 350 W PFC	39.00
61777	**LG Electronics** 17" CRT-Monitor 702B 70 kHz Lochmaske TCO99	94.50
60725	**ASUS** A7N8X/Deluxe/Gold 462	124.00
61941	**MSI** 6570 K7N2Delta-L DDR 462	89.00
62092	**ASUS** P4P800 Deluxe 478 SATX	145.00
62143	**neovo** 19" LCD-Monitor K-19 TCO99	579.00
61344	**Tyan** Tachyon Radeon 9700Pro 128 MB bulk	311.00
60959	**Elite (ECS)** Desknote A907/A20 14.1" TFT	525.00
61089	**SONY** DW-U10A DVD-RW/-R/+RW/+R 2x bulk	264.00

LITEON



60579 Lite-On CD-Writer IDE 52*/24*/52* intern Kit

56,-

SAMTRON



59310 Samsung 15" LCD Samtron 51S TCO99

279,-

Der Computerhardware-Versand



www.FortKnox.de

COMPUTER GMBH
Rotter Bruch 26b, 52068 Aachen

BESTELLTELEFON: 0800-3678566 · **BESTELLFAX: 0800-3678329**

Gebührenfrei / Mo - Fr 8.00 - 20.00 Uhr · 24 Stunden täglich

E-MAIL: info@fortknox.de

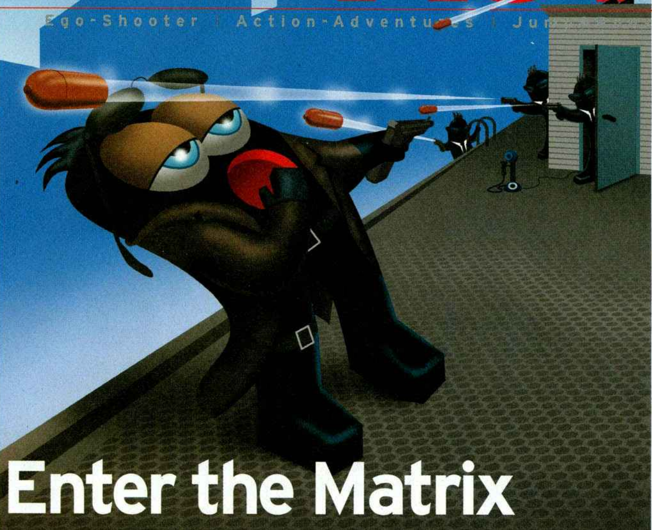
Alle Preise verstehen sich inkl. der gesetzl. MwSt. (Brutto-Preise). Es gelten die AGB und Garantiebedingungen der FortKnox Computer GmbH. Alle Angebote sind freibleibend, zzgl. € 7,50 Versandkostenpauschale pro Lieferung und Nachnahme (bei Online-Bestellungen nur € 4,90). Irrtümer, Druckfehler, Preisänderungen vorbehalten. Alle genannten Produkte sind eingetragene Warenzeichen der jeweiligen Hersteller.

Hiermit machen wir Sie auf Ihr Widerrufsrecht aufmerksam!

Preis-/Verfügbarkeitsstand 18.06.2003



www.mtv.de/dismissed
Foto: Yorck Dertinger
MTV MUSIC TELEVISION®
DisMissed
make my date
Die deutschen Folgen der drei-ist-einer-zu-viel-Dating-Show.
Montag 21:00 Uhr, Mittwoch 17:30 Uhr und Sonntag 17:30 Uhr.



Enter the Matrix

Wie beim Kinostreifen **Matrix Reloaded** sind auch die Meinungen über das Spiel zum Film geteilt. Die einen loben die Atmosphäre, filmreife Prügelszenen und coole Zwischensequenzen, für andere ist **Enter the Matrix** nur ein weiteres Beispiel für eine misslungene Lizenzproduktion. Wie man es auch sieht: **Enter the Matrix** führte wochenlang unangefochten die Bestsellerlisten fast aller Systeme an. Wir haben Spieler und Macher befragt.

SECHS FRAGEN AN DEN EXPERTEN

„Für Matrix-Fans wird **die Story immer am wichtigsten sein.**"

PC Games: Ganz persönlich: Was war besser – Spiel oder Film?

Leckeband: „Ganz persönlich fand ich den Film besser."

PC Games: Ist es gelungen, Spiel und Film zu verknüpfen?

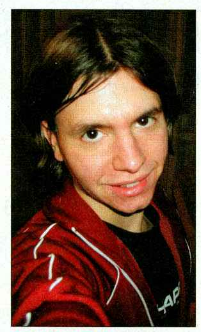
Leckeband: „Das Spiel gewährt weitere Einblicke in die Welt der Matrix und die Ideen der Wachowski-Brüder. Mir persönlich gefällt der Auftritt des Orakels sehr gut, das neue Rätsel aufwirft. Allerdings ist meiner Meinung nach das Spiel eher eine Erweiterung des Filmes, umgekehrt gibt es im Film kaum offensichtliche Hinweise auf das Spiel."

PC Games: Die Story des Spiels ist ohne Filmkenntnis stellenweise nur schwer nachzuvollziehen. Hilft es dem Filmverständnis, das Spiel gespielt zu haben?

Leckeband: „Um **Matrix Reloaded** zu verstehen, ist es primär wichtig, den ersten Teil der Trilogie gesehen zu haben. Das Spiel bildet – ähnlich wie die **Animatrix**-Folgen – eine weitere Möglichkeit, in das Matrix-Universum einzutauchen und die Handlungen des Films quasi noch einmal zu erleben. Als Hilfe, den Film zu verstehen, würde ich es nicht einstufen."

PC Games: Wie waren die Reaktionen der **Matrix**-Szene auf das Spiel zum Film?

Leckeband: „**Enter the Matrix** wurden von den **Matrix**-Fans – gemessen an den hohen Erwartungen – eher negativ aufgenommen. Aufgrund der hohen Entwicklungskosten haben sich viele vor allem eine bessere Grafik erhofft. Zudem wurde die kurze Spieldauer kritisiert."



TOBIAS LECKEBAND ist Webmaster von www.inside-the-matrix.de, der größten deutschen Matrix-Community.

PC Games: Im Spiel besetzten Niobe und Ghost die Hauptrollen, auf der Leinwand waren sie nur kurz zu sehen. Ist über die beiden Charaktere noch mehr bekannt? Wären sie interessant genug für größere Rollen?

Leckeband: „Ich denke, in beiden Charakteren steckt Potenzial. Vor allem Niobe als ehemalige Freundin von Morpheus ist sehr interessant, da ihr Charakter im Film zwischen zwei Widersachern steht. Aber natürlich stehen beide Charaktere im Schatten von Neo, Trinity und Morpheus."

PC Games: Auch zum nächsten Teil der Trilogie soll es entsprechende Spiele geben, außerdem ist ein Online-Rollenspiel geplant. Welche Kriterien müssen diese Games erfüllen, um die **Matrix**-Fans zufrieden zu stellen?

Leckeband: „Am wichtigsten für **Matrix**-Fans wird immer die Story sein. Mit dieser Lizenz ist es ein Balance-Akt. Ein richtiger Fan, welcher sich schon sehr intensiv mit der Philosophie des Matrix-Universums auseinander gesetzt hat, erwartet deutlich mehr von der Story als ein durchschnittlicher Spieler, der von einer zu philosophischen Handlung eher abgeschreckt werden würde. Auf der technischen Seite darf man bei Programmen, die unter so großem Zeitdruck entstehen, wohl keine revolutionären Effekte mehr erwarten. Dass sie ‚rund laufen' aber schon – was bei **Enter the Matrix** ja nicht überall der Fall war."

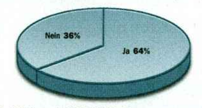


So bewerten die PC-Games-Leser (in Schulnoten):

GRAFIK	
Animationen	2+
Grafik (Spielwelt, Effekte)	3
SOUND	
Kommentare/Sprachausgabe	2
Musik	2
Soundeffekte	2
SPIELDESIGN	
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrades	3+
Einsteigerfreundlichkeit	2-
Innovationen	3+
Langzeitmotivation	3-
Steuerung	3+

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Würden Sie Enter the Matrix weiterempfehlen?



Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Das Urteil der PC-Games-Leser:
Die Stärken und Schwächen

+
1. Kampf-Animationen
2. Zeitlupen-Modus
3. Matrix-Atmosphäre
4. Zwischensequenzen
5. Zwei Lösungswege

–
1. Hakelige Steuerung
2. Geringe Spieldauer
3. Unzeitgemäße Grafik
4. Einige Bugs
5. Hoher Preis

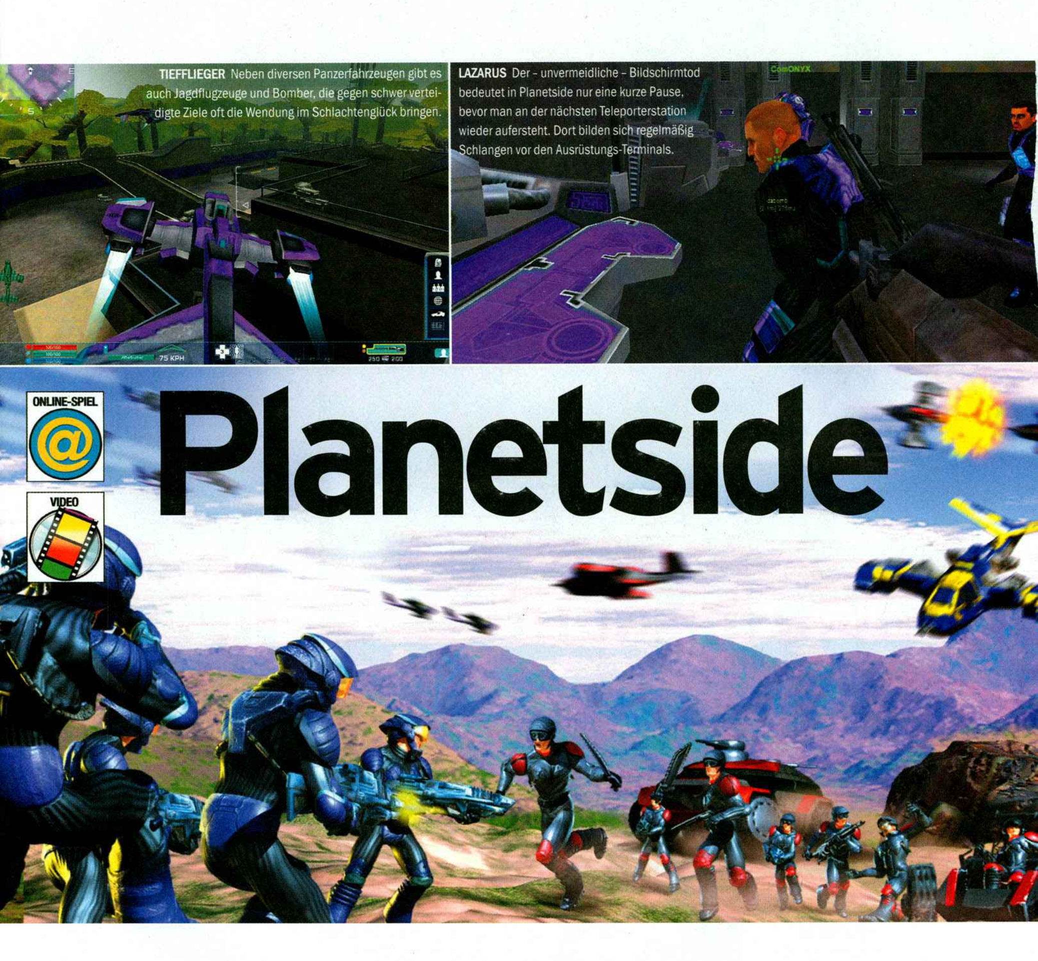
Die Meinung der PC-Games-Leser:

DIRK SYDOW (26), Angestellter aus Darmstadt: „Was ist nur mit Shiny los? Jahrelang stehen sie für brillante, innovative Spielkonzepte und dann verhauen sie ausgerechnet das **Matrix**-Spiel. Hier soll wohl einmal mehr die schnelle Mark, Pardon, Euro mit einer teuer eingekauften Filmlizenz gemacht werden. Für das Spiel blieb anscheinend kein Geld mehr übrig."

BERND SCHÄFER (Student), 21 aus Trier: „Dank seiner genialen Story, den exzellenten Videosequenzen und der guten Atmosphäre kann das Spiel zumindest so lange fesseln, bis man mit einem der zwei Charaktere das Spiel durchgespielt hat. Ich war aber extrem enttäuscht, dass der Spielverlauf kaum unterschiedlich ist. Es ist einfach zu schnell vorbei."

ADRIAN VOM BAUER (Schüler), 13 aus Windsbach: „Das Spiel macht meiner Meinung nach wirklich Spaß. Es gibt einfach kein anderes Spiel, in dem man in Zeitlupe ein Rad schlagen kann, während man mit einer M16 auf Agenten losballert. Das einzige, was mich wirklich gestört hat, war die zu kurze Spieldauer und die hakelige Steuerung der Fahrzeuge."

ALESSANDRO WENK (18), Auszubildender aus Berlin: „Ich hatte mich sowohl auf den Film als auch auf das Spiel gefreut und beide haben mich enttäuscht. Man muss **Enter the Matrix** lassen, dass das **Matrix**-Feeling gut rüberkommt, aber Spieldauer, Leveldesign und Grafik sind einfach unwürdig. Ich hoffe, dass das nächste Spiel und der nächste Film besser sind."



TIEFFLIEGER Neben diversen Panzerfahrzeugen gibt es auch Jagdflugzeuge und Bomber, die gegen schwer verteidigte Ziele oft die Wendung im Schlachtenglück bringen.

LAZARUS Der – unvermeidliche – Bildschirmtod bedeutet in Planetside nur eine kurze Pause, bevor man an der nächsten Teleporterstation wieder aufersteht. Dort bilden sich regelmäßig Schlangen vor den Ausrüstungs-Terminals.

Planetside

Auf dem fernen Planeten Auraxis ringen **hunderte Krieger in Panzern, Gleitern und Kampfrobotern** um die Vorherrschaft. In keinem anderen Online-Actionspiel toben derart gigantische Massenschlachten.

Drei Fraktionen stehen im Wettbewerb: Die Terran Republic, das New Conglomerate und die Vanu Sovereignty. Nachdem Sie sich für eine Gruppe entschieden und das Aussehen Ihres Alter Ego festgelegt haben, finden Sie sich mit Ihrem frisch gebackenen Avatar auf der Heimatinsel Ihrer Partei wieder. Die kann – anders als die anderen zehn Kontinente von Auraxis – nicht erobert werden und dient als sicherer Sammelpunkt für die Kampfgruppen. Gerade für Rekruten ein großer Pluspunkt, denn so können sie sich ihre ersten Sporen im völlig ungefährlichen Trainingsprogramm verdienen. Wer sich dort an allen Waffen versucht und sämtliche Vehikel Probe fährt, steigert seine Fähigkeiten zumindest so weit, dass er auf den echten Schlachtfeldern nicht mehr völlig chancenlos ist.

Lizenz zum Töten

Anders als die Kollegen der Rollenspielfraktion verzichtet **Planetside** auf umfangreiche Charakterwerte. Es gibt lediglich zwei Erfahrungskategorien: Kampf und Kommando. Die erste legt fest, welche Ausrüstung Sie verwenden dürfen. Für jeden Levelaufstieg bekommen Sie Ausbildungspunkte gutgeschrieben, mit denen Sie Lizenzen erwerben können. So ist ein Pilotenschein für den schweren Jäger Reaver für fünf Punkte zu haben, Zugriff auf das Scharfschützengewehr gibt's für drei, eine Tarn-



BATTLEMECH Mit schwerer Kampfpanzerung kann man es auch mit einer halben Armee von Gegnern aufnehmen – zumindest, bis jemand eine Panzerfaust auspackt.

SCHLACHTPLAN Auf den Inseln befinden sich verschiedene Festungen, um die regelmäßig erbitterte Kämpfe entbrennen. Nur dort gibt es neue Fahrzeuge, Flieger und sämtliche Waffensysteme.

rüstung für vier. Punkte in der zweiten Kategorie sammeln Kommandanten. Wer sich zum Anführer von Kampfgruppen aufschwingt, kann beispielsweise auf Übersichtskarten Wegpunkte setzen und Angriffe koordinieren – bei Massenschlachten mit mehreren hundert Teilnehmern unverzichtbar.

Vereint zuschlagen

Teamwork heißt die Regel Nummer 1 bei **Planetside**. Nicht nur, weil viele Fahrzeuge erst mit einer großen Mannschaft ihre volle Schlagkraft entfalten. Im Schützenpanzer beispielsweise gibt ein Spieler den Kurs vor, während zwei andere die Geschütztürme bedienen und eine Hand voll weiterer im Passagierabteil Platz nehmen. Teamwork zählt auch deshalb viel, weil sich die Online-Soldaten im Spielverlauf immer weiter spezialisieren. Da gibt es Sanitäter, die Verwundete heilen, Ingenieure, die Panzer reparieren, Pioniere, die Minen legen und Geschütztürme errichten, Hacker, die Türen zu feindlichen Festungen aufsperren, Panzerabwehrspezialisten, Scharfschützen und, und, und. In keinem anderen Online-Actionspiel werden so große Kriege geführt. RÜDIGER STEIDLE

MEINUNG
RÜDIGER STEIDLE



Planetside vereint das Beste aus Battlefield 1942 und Tribes 2.

Planetside erfindet das Rad nicht neu. Eigentlich vermischt es nur die besten Eigenschaften von **Tribes 2** und **Battlefield 1942** mit einer riesigen, beständigen Online-Welt und einem Erfahrungssystem, das Langzeitmotivation garantiert. Es sind die Details, die mich begeistern. Sony und Ubi Soft haben wirklich an alles gedacht: flexible Menüführung, eingebaute Sprachfunktion, Instant-Action, die einen ohne Wartezeit direkt auf das Schlachtfeld teleportiert, ein dank Tutorials und großzügiger Verteilung von Erfahrungspunkten einfacher Einstieg ... Dazu kommt der für ein Online-Spiel erstaunlich problemlose Start. Es gab nur wenige Patches, fast keine Serverausfälle, Lags auch dank eigenem europäischen Server ebenfalls nur selten. An den beiden größten Minuspunkten – recht wenige Waffen und Fahrzeuge und manchmal chaotische Massenschlachten – wird bereits gearbeitet. Wenn dann auch noch die Grafik aufpoliert wird, bin ich restlos glücklich.

TESTURTEIL
Planetside



ENTWICKLER Sony Online | **ANBIETER** Ubi Soft
PREIS Ca. € 45, € 12/Mon. | **TERMIN** Erhältlich
USK Ab 16 Jahren | **SPRACHE** Englisch
ZIELGRUPPE Fortgeschrittene
SCHWIERIGKEITSGRAD Nicht einstellbar
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1 | Netzwerk: - | Internet: ca. 4.000 | 1 Sp./Packung

82

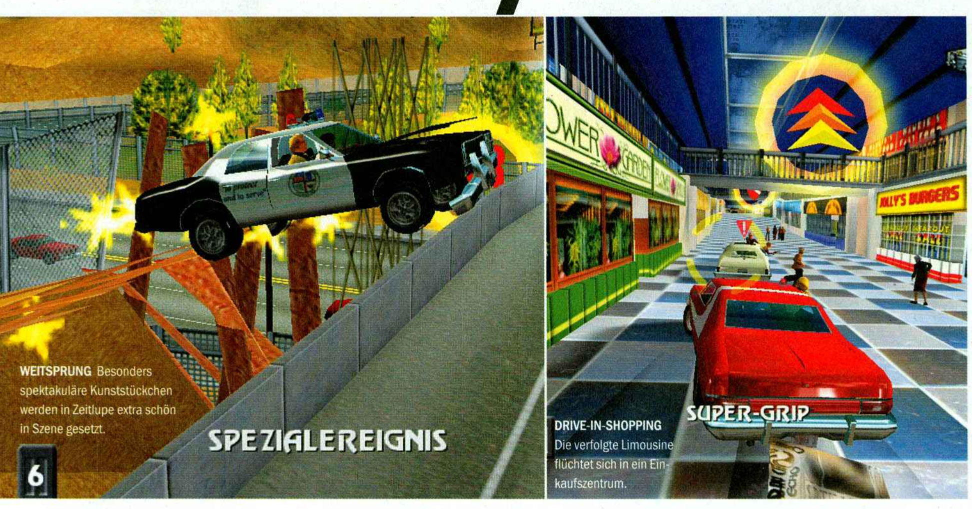
TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 700 – 1400 – 2200
Arbeitsspeicher: 128 MB – 256 MB – 512 MB – 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 – Klasse 2 – Klasse 3 – Klasse 4

PRO & CONTRA
+ Einfacher Einstieg
+ Viele Spezialisierungen
+ Durchdachtes Kommandosystem
– Koordinierte Schlachten noch selten
– Mäßige Grafik, hohe Anforderungen

GRAFIK	78%
SOUND	77%
STEUERUNG	83%
ATMOSPHÄRE	31%
SPIELDESIGN	76%
EINZELSPIELER	--%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **TRIBES 2** oder **BATTLEFIELD 1942** mochten.

Starsky & Hutch



WEITSPRUNG Besonders spektakuläre Kunststückchen werden in Zeitlupe extra schön in Szene gesetzt.

DRIVE-IN-SHOPPING Die verfolgte Limousine flüchtet sich in ein Einkaufszentrum.

Erst 2004 feiert das Cop-Team sein Revival auf der Kinoleinwand. Auf PCs geben die beiden Serienhelden der 70er schon heute wieder Gas.

Die Fernsehserie **Starsky & Hutch** gehört wohl zu den besseren der in den 70er-Jahren so beliebten „Cop-Shows" – ein Grund, sie ähnlich wie **Drei Engel für Charlie** als Kinofilm neu aufzulegen. Schon ein Jahr vor dem geplanten Starttermin kommt das Spiel zur Serie in den Handel, das sich auf den populärsten Teil des TV-Vorbilds konzentriert: die Verfolgungsjagden. Sie übernehmen darin Starskys Rolle und klemmen sich hinters Steuer des feuerrot-weißen Ford Torino. Auf Knopfdruck feuert Partner Hutch aus dem Fenster auf flüchtige Verbrecher, denen Sie durch die Straßen von Los Angeles folgen. Mal sollen Sie einen Zeugen eskortieren, mal Bankräuber aufhalten, doch eines ist allen 19 Episoden gemein: Es wird geballert und gedriftet, was Knarre und Wagen hergeben. Dabei müssen Sie ständig aufpassen, dass die Einschaltquoten nicht absacken: Punkte gibt es für spektakuläre Stunts, wenn Sie zum Beispiel über einen Autotransporter springen oder auf zwei Rädern durch eine enge Gasse rasen, Abzüge, wenn Sie etwa auf dem Bürgersteig unschuldige Passanten in Gefahr bringen oder sich als schlechter Schütze erweisen. Nebenbei sammeln Sie Upgrade-Symbole auf, die die Reifenhaftung erhöhen, das Auto stärker beschleunigen lassen oder mehr Schaden verursachen. Zusammengehalten werden die Episoden von kurzen Comic-Zwischensequenzen. RÜDIGER STEIDLE

MEINUNG
RÜDIGER STEIDLE

Nicht nur für Starsky & Hutch-Jünger ein Riesen-Vergnügen.

Okay, ich geb's zu: Ich habe **Starsky & Hutch** höchstens ein, zwei Mal gesehen und kann mich kaum noch daran erinnern. Was mich aber nicht daran gehindert hat, mit den Computer-Alter-Egos der beiden eine Menge Spaß zu haben. Das liegt einerseits daran, dass man mit dem Ford Torino mit etwas Übung perfekt um Ecken schliddern kann und es in den belebten Straßen der Stadt massig Gelegenheiten gibt, seine Fahrkünste mit besonders coolen Tricks unter Beweis zu stellen. Andererseits daran, dass dank der vielen Boni und versteckten Extras wie neuen Autos das vergleichsweise beschränkte Spielprinzip so schnell nicht langweilig wird. Zwar bietet **GTA Vice City** fast genauso spannende Verfolgungsjagden und darüber hinaus viel mehr, **Starsky & Hutch** ist aber für den PS-Hunger zwischendurch genau das Richtige.



VIDEO

DEMO AUF CD

The Hulk



GAMMASTRAHLUNG Hulk kann gebündelte Gamma-Energie auf seine Gegner feuern.

RÄTSELHAFT 20 Sekunden Zeit hat man bei den häufigen Schieberätseln, um das Ziffern- und Buchstabengewirr zu sortieren.

Gespaltene Persönlichkeit macht's möglich: Ein hagerer Forscher wird zur rasenden Kampfmaschine .

Adrett, intelligent, kultiviert – so könnte man den Wissenschaftler Dr. Bruce Banner knapp beschreiben. Jedenfalls solange er seine Gefühle im Griff hat, denn wenn die Emotionen hochkochen, mutiert er zum grünhäutigen Muskel-Monster „Hulk". Während Sie in der Rolle von Bruce nur im Notfall Ihre Fäuste einsetzen und gelegentlich einfache Zahlenrätsel zu knacken haben, wird als Hulk deftig auf den Putz gehauen. Egal ob Panzer, Mutanten, Soldaten, Cyborgs oder Geschütztürme, gegen die Schlagkombinationen und Gamma-Kräfte (kurz lähmende Schockwellen) des grünen Herkules haben die Gegner nicht mal zahlenmäßig deutlich überlegen eine Chance. Die Prügelsequenzen erinnern oft an Neos „Einer-gegen-Hundert-Kampf" aus **Matrix: Reloaded**, so werden die Schergen in jeder Schwierigkeitsstufe durch die Luft geschleudert. Leider vermisst man schon nach kurzer Spieldauer frische Ideen: Beinahe jede Auseinandersetzung verläuft nach gleichem Muster, lediglich die Duelle mit den ebenbürtigen Endgegnern bringen Abwechslung und Herausforderung. Zudem ist auch optisch Monotonie angesagt: Texturen und Architektur in den jeweils fünf- bis zehnminütigen Abschnitten ähneln sich wie ein Ei dem anderen – Gähnen garantiert. JUSTIN STOLZENBERG



TESTURTEIL
The Hulk

ENTWICKLER Universal Interacti\
ANBIETER Vivendi Universal
PREIS Ca. € 45,-
TERMIN Erhältlich
USK Ab 12 Jahren
SPRACHE Englisch
ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: Drei Stufen
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1, Netzwerk: -, Internet: -, 1 Sp./Packung

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 700 850 100
Arbeitsspeicher: 128 MB 256 MB 512 MB 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 Klasse 2 Klasse 3 Klasse 4

PRO & CONTRA
- \+ Actionreich inszenierte Kämpfe
- \+ Gut gemachte Zwischensequenzen
- − Eintöniges Gameplay
- − Einfallsloses Leveldesign
- − Missratene Gegner-KI

61

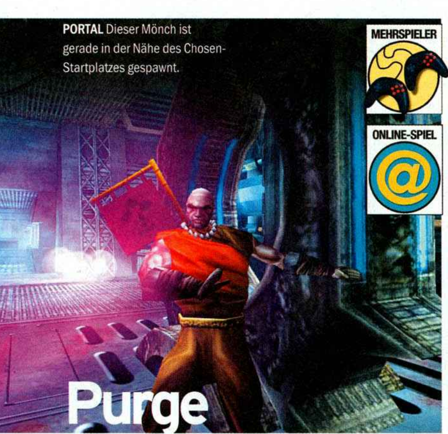
GRAFIK	60%
SOUND	69%
STEUERUNG	72%
ATMOSPHÄRE	74%
SPIELDESIGN	54%
MEHRSPIELER	-%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **X-MEN 2** oder **VIRTUA FIGHTER** mochten.

MEINUNG
JUSTIN STOLZENBERG

Nach der dreihundertsten eingestampften Soldatenhorde ist die Luft raus.

Ich fühle mich fast so gespalten wie Bruce Banner. Einerseits ist es witzig, mit unendlicher Kraft seiner Zerstörungswut freien Lauf zu lassen, andererseits ist die Halbwertszeit der Unterhaltung in diesem Fall kürzer als die vom radioaktiven Isotop PO-214. Denn nach der zweihundertsten zerschlagenen Wand oder der dreihundertsten eingestampften Soldatenhorde ist die Luft raus. Zudem wurde viel zu wenig aus der Doppel-Persönlichkeit gemacht: Die Schleichpassagen werden jeglicher Spannung beraubt, weil die Gegner-KI zu schlecht ist, als dass man wirklich vorsichtig vorgehen müsste. Und in seiner mutierten Form wird man nicht einmal vor kleinere Probleme der Art „ich muss einen alternativen Weg suchen, weil ich nicht durch den Tunnel passe" gestellt. Freunde seichter Prügelspiel-Unterhaltung werden **Hulk** trotz allem ins Herz schließen, dafür garantieren gut gemachte Zwischensequenzen, effektreiche Grafik und eingängige Arcade-Steuerung.



PORTAL Dieser Mönch ist gerade in der Nähe des Chosen-Startplatzes gespawnt.

Frischer Wind weht CS, Battlefield und Konsorten ins Gesicht: Purge vereint RPG- und Shooter-Elemente.

Magier mit Zauberstab gegen schwer bewaffneten Cyborg: Ein reichlich ungewöhnlich anmutendes Duell – in **Purge** allerdings normal. Jeder Spieler muss sich für eine der beiden Fraktionen „Order" (Sci-Fi-Truppen) oder „Chosen" (Fantasy-Einheiten) entscheiden, danach stehen je vier Klassen (unter anderem Mönch, Cyborg, Magier, Elitesoldat) zur Verfügung. Zusätzlich muss Ihre Spielfigur mit sieben Attributen (etwa Intelligenz, Geschicklichkeit, Stärke, Energie) versehen werden. Die Besonderheit: Wie in Rollenspielen sammeln Sie im Kampfgeschehen Erfahrung, mit der Sie diese Fähigkeiten verbessern können. Gespielt werden sechs verschiedene Modi: vom „Super War" genannten Team-Deathmatch bis zu „Operations", bei dem bestimmte Ziele auf der Map erledigt werden müssen. So interessant **Purge** auch klingt, hat es dennoch mit einigen Kinderkrankheiten zu kämpfen: Beispielsweise ist die Community (noch) winzig, weshalb nur selten ausreichend viele Spieler anzutreffen sind. Außerdem gibt es bislang noch keine europäischen Server – für Spieler ohne Standleitung inakzeptabel. JUSTIN STOLZENBERG



TESTURTEIL
Purge

ENTWICKLER Freeform
ANBIETER Tri Synergy
PREIS Ca. € 40,-
TERMIN Erhältlich
USK N.n.b.
SPRACHE Englisch
ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene, Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Individuell einstellbar
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1, Netzwerk: 64, Internet: 64, 1 Sp./Packung

65

TESTCENTER (Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal)
Prozessor in Megahertz: 650 – 800 – 1000
Arbeitsspeicher: 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 | Klasse 2 | Klasse 3 | Klasse 4

PRO & CONTRA
+ Umfangreiche Charakterentwicklung
+ Verschiedene Klassen
– Selten genug Spieler online
– Noch keine europäischen Server
– Angestaubte Grafik

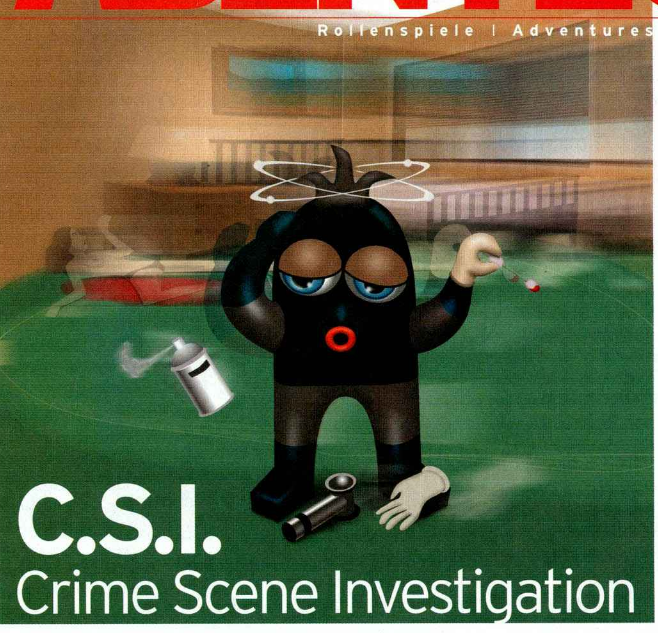
GRAFIK	72%
SOUND	75%
STEUERUNG	74%
ATMOSPHÄRE	69%
SPIELDESIGN	79%
EINZELSPIELER	-%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **ENEMY TERRITORY** oder **COUNTER-STRIKE** mochten.


You are too intelligent for stupid TV.
Follow the G
NBC EUROPE
GIGA.DE
ja fein

ABENTEUER

Rollenspiele | Adventures



C.S.I.
Crime Scene Investigation

Das Adventure-Genre dient hier als Grundlage für die Umsetzung der erfolgreichen TV-Serie von Erfolgsproduzent Jerry Bruckheimer (**Bad Boys**, **Pearl Harbor**, **Black Hawk Down**). Als Mitglied der Spurensicherung lösen Sie fünf Kriminalfälle, indem Sie gesammelte Beweisstücke korrekt analysieren. Genau in diesem Punkt spaltet der Titel die Gemüter – während die trockene Detektivarbeit vor allem Serienfans viel Spaß macht, fühlen sich viele Adventure-Fans unterfordert. Die recht kurze Spieldauer ist ein weiterer Kritikpunkt unserer Leser. Die dichte Serienatmosphäre kam dagegen durchweg gut an.

VIER FRAGEN AN DEN HERSTELLER

„C.S.I. hebt sich im positiven Sinne **von anderen Adventures ab.**"

PC Games: Weshalb wurde **C.S.I.** nicht ähnlich dem **Akte X**-Adventure mit Filmsequenzen realisiert?

Lehmann: „Dem Produzenten des Spiels und seinem Entwicklungsteam schien der eingeschlagene Weg, die Story durch Dialoge des Spielers mit den einzelnen Figuren der Fernsehserie voranzutragen, stilistisch die beste Form zu sein. Es gibt ja im Spiel ‚Cutscenes', die sich voll und ganz an die Machart der TV-Serie anlehnen: Nämlich Rückblicke, die Szenen zeigen, was im konkreten Fall wohl passiert sein könnte, oder auch die **C.S.I**-typischen Kamerafahrten in den Körper des Opfers."

PC Games: Ist **C.S.I.** mit einer Spielzeit von etwa fünf Stunden nicht etwas kurz geraten?

Lehmann: „Die Spieldauer relativiert sich, wenn man betrachtet, wer **C.S.I.** eigentlich spielt. Das sind User, die ihren Computer in der Regel nicht zum Spielen, sondern zum Arbeiten benutzen. Das ein oder andere Mal im Jahr wird der Computer dann für die gesamte Familie zum Spielgerät. Diese User wenden für **C.S.I.** wesentlich mehr Zeit auf als die genannten fünf Stunden."



KARSTEN LEHMANN ist PR-Manager bei Ubi Soft.

PC Games: C.S.I. ist ein lineares Spiel. Wäre die Ermittlungsarbeit nicht die ideale Grundlage für einen dynamischen Handlungsverlauf mit unterschiedlichen Lösungswegen gewesen?

Lehmann: „Für eine PC-Spiel-Umsetzung von **C.S.I.** gibt es sicherlich verschiedene Möglichkeiten. Einerseits darf man die Zielgruppe nicht vergessen. Andererseits spielt die Erzählstruktur der TV-Vorlage eine große Rolle. Auch wenn es hier um Ermittlungsarbeit geht, in der sich dynamische Handlungsstränge anbieten würden, so passt dies jedoch nicht zur Fernsehserie. Hier werden in einigen Folgen zwar zwei Fälle parallel erzählt, aber selbst wenn das C.S.I.-Team um Gil Grissom bei der Arbeit in eine Sackgasse gerät, so wird die Story immer linear vorangetragen – und das Ermittlerteam macht sich an den nächsten Verdächtigen."

PC Games: Warum wurde auf klassische Kombinationsrätsel verzichtet?

Lehmann: „Zugegeben. **C.S.I.** bedient sich einiger Elemente, die nicht unbedingt typisch für das Genre sind, die **C.S.I.** allerdings im positiven Sinne von anderen Adventures abheben. Nehmen wir zum Beispiel das Tutorial: Hier wird der Spieler mit dem Hightech-Equipment der Tatort-Ermittler vertraut gemacht. Dies geschieht auf eine Art und Weise, die es dem Spieler später erlaubt, die Fälle – wie ein Teammitglied von C.S.I. – selbstständig zu lösen. Genau diese Umsetzung hat den Geschmack der Spieler in den USA getroffen. Hier ist das PC-Spiel ein Top-5-Charterfolg. Natürlich hat die TV-Serie dort einen sehr hohen Stellenwert."



So bewerten die PC-Games-Leser (in Schulnoten):

GRAFIK	
Animationen	2-
Grafik (Spielwelt, Effekte)	2-
SOUND	
Kommentare/Sprachausgabe	2+
Soundeffekte	2
Musik	3+
SPIELDESIGN	
Steuerung	2+
Einsteigerfreundlichkeit	2+
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrades	2
Innovationen	3+
Langzeitmotivation	4

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Würden Sie C.S.I. weiterempfehlen?

Nein 3%

Ja 97%

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Das Urteil der PC-Games-Leser:
Die Stärken und Schwächen

+
1. Serien-Atmosphäre
2. Hübsche Grafik
3. Originalstimmen der Schauspieler
4. Fallübergreifende Handlung
5. Detektivische Vorgehensweise

–
1. Gegenstände leicht zu übersehen
2. Zu hoher Preis
3. Keine echten Rätsel
4. Zu geringer Umfang
5. Teilweise unbrauchbare Tipps der Helfer

Die Meinung der PC-Games-Leser:

CAROLINE BURKERT, Walldorf
„Endlich kann man sich einmal als wahrer Detektiv austoben. Spuren sammeln, Beweise sichten und verwerten und damit die Täter überführen. Ein etwas anderes Adventure, das sich aber keinesfalls verstecken muss. Es macht wirklich Spaß, die Fälle zu lösen, allerdings sind sie viel zu schnell vorbei."

THOMAS SCHMIDT, Berlin
„**C.S.I.** ist ein netter Zeitvertreib für zwischendurch. Die Kriminalfälle sind spannend und glaubwürdig inszeniert, so dass die akribische Detektivarbeit wirklich Spaß macht. Außerdem wurde die Atmosphäre der Fernsehserie gekonnt eingefangen. Leider ist das Spiel etwas zu kurz geraten und zu schnell durchgespielt."

MARC NÖLKE, Werl
„Es macht einen Heidenspaß, mit forensischen Werkzeugen den Verbrechern langsam aber sicher auf die Spur zu kommen. Manchmal ist man sogar frustriert, wenn dem Hauptverdächtigen durch einen Genvergleich die Unschuld bescheinigt wird. Man kommt sich wie ein Detektiv vor, der vor dem Fall seines Lebens steht."

FLORIAN MEIER, Bonn
„**C.S.I.** hat mit einem Adventure kaum etwas gemeinsam. Anstatt echte Rätsel zu lösen und wirklich zu knobeln wird man zum Spurensichern verdonnert und muss nur die richtigen Werkzeuge auswählen. Für Fans von 3D-Adventures mag das ganz nett sein, für **Monkey Island**-Veteranen reicht das jedoch nicht aus."



Neverwinter Nights: Der Schatten von Undernzit



WINTERMÄRCHEN Vor allem der Schneelandschaft sieht man an, dass die Grafik-Engine bereits ein Jahr alt ist.



EFFEKTVOLL Die Zaubersprüche von Unternzit gehören zu den schönsten der gesamten Fantasy-Welt.

Zu eintönig, zu unpersönlich, zu textlastig – Rollenspieler waren mit Neverwinter Nights nie restlos zufrieden.

Die meisten Kritikpunkte bügelt das Add-on **Der Schatten von Undernzit** aus: Die Story wird durch kürzere Texte erzählt, auf unwichtige Seiteninformationen wird verzichtet. Dennoch erschließt sich dem Spieler eine komplexe Welt, in der jeder der recht wenigen NPCs seine Aufgabe hat und dem Spieler nun das Gefühl gibt, im Mittelpunkt des Geschehens zu stehen. Dabei handelt es sich um eine der üblichen Fantasy-Geschichten: Als Zauberlehrling bekommt man den Auftrag, sich in den Ruinen der vor langer Zeit abgestürzten, ehemals fliegenden Magierstadt Undernzit umzusehen. Dabei kommt man flugs einem Komplott böser Mächte auf die Spur und gerät in die Pflicht, die Welt zu retten.

Wie auch im Hauptprogramm verläuft die Geschichte linear und erinnert an ein Adventure. Dieses Feature wird durch geskriptete Sequenzen noch betont: Beispielsweise steht der Spieler einem Heer von Bogenschützen gegenüber. Anstatt nun im offenen Kampf das Leben zu riskieren, kann er auch die Tür des Schweinestalls öffnen und zusehen, wie die Tiere die Schützen vertreiben. Erfahrungspunkte gibt es für beide Herangehensweisen. Das Add-on in Zahlen: 50 Zaubersprüche, 30 neue Talente, fünf Klassen wie zum Beispiel Attentäter und Feuertänzer, 19 weitere Gegnertypen, drei weitere Grafiksets (Wüste, Ruinen, Schnee) und endlich Waffen, die großflächig Feuer, Säure oder Gift verteilen. HARALD WAGNER

TESTURTEIL
SCHATTEN VON UNDERNZIT

84

ENTWICKLER Bioware
ANBIETER Atari
PREIS Ca. € 30,-
TERMIN Erhältlich
USK Ab 12 Jahren
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger, Fortgeschrittene
SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: Drei Stufen
MEHRSPIELER
Einzel-PC: 1 | Netzwerk: 64
Internet: 64 | 1 Sp./Packung

TESTCENTER (Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal)

Prozessor in Megahertz: 450 – 800 – 1.000

Arbeitsspeicher: 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1024 MB

Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 | Klasse 2 | Klasse 3 | Klasse 4

PRO & CONTRA
+ Besser erzählte Story
+ Neue Zauber, Klassen etc..
+ Assistent für den Mehrspielermodus
+ Interaktive Begleiter
- Banale Story

GRAFIK	84%
SOUND	75%
STEUERUNG	90%
ATMOSPHÄRE	82%
SPIELDESIGN	88%
MEHRSPIELER	93%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **BALDUR'S GATE 2** oder **ICEWIND DALE** mochten.

MEINUNG
HARALD WAGNER

Harte Gegner, interessante Aufträge und zahllose kleine Verbesserungen machen das Add-on zum Pflichtkauf.

Bioware dürfte jedes nennenswerte Manko des Hauptprogramms ausgebügelt haben. **Der Schatten von Undernzit** spielt sich wesentlich flotter, der Spieler ist näher am Geschehen und Textwüsten sind kaum noch zu entdecken. Die Begleitpersonen haben endlich eigene Meinungen, Wünsche und Hinweise für das weitere Fortkommen, und auch auf deren Inventar hat man nun Zugriff. Wegen der dichten Hintergrundgeschichte macht der Einzelspielermodus von **Der Schatten von Undernzit** in großen Teilen den Eindruck eines Adventures – **Gothic 2**-Fans werden dies zu schätzen wissen. Der Mehrspielermodus profitiert ebenfalls von dem Add-on, da die neuen Landschaften, Waffen und Gegner sowie ein Plot-Assistent dem Dungeon-Master zusätzliche Möglichkeiten für die einfache Erstellung unterhaltsamer Levels geben.

VIDEO

Eve: The Second Genesis



ANDOCKEN Diese kleine Minmatar-Fregatte befindet sich im Landeanflug auf eine große Militärbasis.



ALTER EGO Bei der Charaktererschaffung haben Sie unzählige Möglichkeiten, Ihren Spielcharakter äußerlich zu verändern.



STEINE SAMMELN Einen Großteil der Zeit verbringen Sie zu Beginn des Spiels mit dem Erzabbau in Asteroidenfeldern.

Wer schon immer zu den Sternen fliegen wollte, kann sich jetzt in einer riesigen Spielwelt austoben.

Eve: The Second Genesis spielt in einer fernen Zukunft, in der die Galaxie von Menschen erobert und erforscht wird. Sie übernehmen die Rolle eines Raumschiffkapitäns auf der Suche nach Ruhm, Geld und Macht. Als Händler können Sie Erze abbauen, Handel betreiben und sogar einen eigenen Konzern aufbauen. Oder Sie verdingen sich als Söldner respektive Pirat und verdienen Ihr Geld mit Kampfaufträgen, Begleitschutz-Missionen und Beutezügen. Wie bei Online-Rollenspielen üblich, erstellen Sie bei Spielbeginn einen eigenen Charakter. Vier Rassen, fünf Charaktereigenschaften, die Art der Ausbildung und diverse Spezialfähigkeiten stehen zur Wahl, zudem dürfen Sie das äußere Erscheinungsbild Ihrer Spielfigur über zahlreiche Schalter und Schieberegler verändern. Anschließend wird Ihnen in einem Tutorial beigebracht, wie man das Einsteiger-Raumschiff fliegt, Erz abbaut und den Laser auf andere Schiffe respektive Mitspieler abfeuert. Danach sind Sie auf sich alleine gestellt und können tun und lassen, was sie wollen. Die völlige Freiheit und enorme Komplexität von **Eve: The Second Genesis** ist gleichzeitig Fluch und Segen. Als Einzelgänger hat man wenig Überlebenschancen, da man jederzeit angegriffen und ausgeraubt werden kann. Auch der Level-Aufstieg ist extrem beschwerlich und mühsam. Erst wenn man sich mit anderen Spielern zusammenschließt und gemeinsam durch das All zieht, kommt sprichwörtlich Spaß ins Spiel.

DIRK GOODING

MEINUNG
DIRK GOODING

Wer Action sucht und auf Freelancer steht, ist bei Eve an der falschen Stelle!

Eve zieht mich magisch an und schreckt mich gleichzeitig ab. Ich liebe das Szenario, die völlige Freiheit und möchte irgendwann als gefürchteter Weltraumpirat mit einem riesigen Schlachtschiff durch die Galaxie düsen. Allerdings ist der Weg zu Ruhm und Ehre im Vergleich mit anderen Online-Rollenspielen, vor allem als Einzelgänger, viel schwieriger und mitunter auch langweiliger. Um aufzusteigen, benötige ich nämlich eine Menge Kohle und Zeit für das Training, so dass man gezwungen wird, sich irgendwann mit anderen zusammenzutun. Wer kein geselliger Typ ist und auf schnelle Action steht, streicht **Eve: The Second Genesis** lieber von seiner Einkaufsliste. Das Spiel ist etwas für geduldige Typen, die eher auf **2001: Odyssee im Weltraum** als auf **Star Wars** stehen.



TESTURTEIL
Eve: The Second Genesis

ENTWICKLER CCP
ANBIETER THQ
PREIS Ca. € 45,-
TERMIN Erhältlich
USK Ab 12 Jahren
SPRACHE Englisch
ZIELGRUPPE Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Nicht einstellbar: Mittel
MEHRSPIELER
Einzel-PC: 1 | Netzwerk: -
Internet: - | 1 Sp./Packung

77

TESTCENTER (Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal)
Prozessor in Megahertz: 500 – 900 – 1.400
Arbeitsspeicher: 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 | Klasse 2 | Klasse 3 | Klasse 4

PRO & CONTRA
+ Riesige Spielwelt
+ Detaillierte 3D-Grafik
+ Atmosphärischer Sound
- Steile Lern- & Motivationskurve
- Wenig Einfluss auf Kämpfe etc.

Kategorie	Wertung
GRAFIK	90%
SOUND	88%
STEUERUNG	73%
ATMOSPHÄRE	83%
SPIELDESIGN	71%
EINZELSPIELER	00%

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **ELITE** oder **ANARCHY ONLINE** mochten.

Das Mysterium von Zelenhgorm



VERSCHWOMMEN Über dieses düstere Meer schwamm das Schiff vor Arrikks Haustür.

KULTUREN KOLLIDIEREN Die bösen Nachbarn sind asiatisch geschminkte Schweden.

Fans der **ausgestorbenen Cryo-Adventures bekommen Nachschub** – sogar mit Kurzweil und Humor.

Nachdem Cryo Insolvenz anmelden musste, sah die Zukunft der Render-Adventures düster aus. Doch die Rettung ist da: Mit **Das Mysterium von Zelenhgorm** gibt es endlich wieder eines dieser Adventures, in dessen Standgrafiken Sie sich im Kreis drehen, nach oben und unten schauen, an Rädern kurbeln und Schalter umlegen. Wie in **Nautilus** oder **Atlantis** sind auch hier die Bilder verwaschen, die Rätsel „einfach", „unlogisch" oder „wirklich gut" und die Bedienung gewohnt zäh. Im Gegensatz zu den Cryo-Produkten verzichtet **Zelenhgorm** aber auf eine esoterisch-philosophische Story und bedient sich einer lebhaften Fantasywelt. Diese wird mit echten Schauspielern und witzigen, erfreulich kurzen Dialogen in Szene gesetzt und erzählt die Geschichte von einem Außenseiter, vor dessen Haus eines Tages ein seltsames Schiff steht. Da dies den Nachbarn nicht geheuer ist, macht man sich schnellstens an die Aufklärung der Hintergründe. Die Story verteilt sich auf satte drei CDs, ist anfangs sehr kurzweilig – und letztendlich doch unbefriedigend. Denn **Das Mysterium von Zelenhgorm** ist der erste Teil einer Trilogie, so dass die Geschichte mitten in der Handlung aufhört und man kaum etwas über die Hauptfigur, die Spielwelt oder das Schiff erfährt. HARALD WAGNER



TESTURTEIL
MYSTERIUM VON ZELENHG.

ENTWICKLER Moloto
ANBIETER Schanz
PREIS Ca. € 35,-
TERMIN Erhältlich
USK Ab 12 Jahren
SPRACHE Deutsch
ZIELGRUPPE Einsteiger
SCHWIERIGKEITSGRAD Nicht einstellbar: Mittel
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1, Netzwerk: -, Internet: -, 1 Sp./Packung

TESTCENTER (Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal)
Prozessor in Megahertz: 266 – 500 – 700
Arbeitsspeicher: 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 | Klasse 2 | Klasse 3 | Klasse 4

PRO & CONTRA
+ Interessante Spielwelt
+ Aufwendige Realisierung
- Gelegentliche Abstürze
- Dünne Story
- Englische Bildschirmtexte

GRAFIK	62%
SOUND	58%
STEUERUNG	67%
ATMOSPHÄRE	74%
SPIELDESIGN	63%
MEHRSPIELER	-

62

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **DAS GEHEIMNIS DER NAUTILUS** oder **ATLANTIS 2** mochten.

ADD-ON

Morrowind: **Bloodmoon**

Neue Insel, neue Abenteuer: Bloodmoon liefert **Nachschub für echte Helden.**

RESISTENT Werwölfe können nur mit Magie und Silberwaffen bekämpft werden – und nur bei Nacht nach Beute suchen.

KAVALLERIE Die auf Wildschweinen reitenden Ricklinghorden sind auch für erfahrene Charaktere ganz schön schwere Gegner.

Das zweite Add-on des Rollenspiels **Morrowind** macht vieles besser, was an **Tribunal** noch bemängelt wurde. So integriert sich die neue Insel Solstheim endlich in die Weltkarte, es gibt weitläufige Wälder, mehrere Siedlungen und vor allem kurze Wege. Insgesamt wirkt die Welt dicht und lebhaft, das Niveau eines **Gothic 2** wird jedoch nicht erreicht. Auf Solstheim hat der Spieler die Aufgaben, sich einer Werwolf-Invasion entgegenzustellen und beim Aufbau einer Bergbausiedlung zu helfen. In den insgesamt 20 Story- und Gilden-Quests sollen zwar wieder einmal Monster erschlagen und Personen begleitet werden, dank etlicher Rätsel und Hilfsmissionen ist **Bloodmoon** aber weitaus abwechslungsreicher als **Tribunal** oder das Hauptprogramm. Die Quests eignen sich nur für erfahrene Charaktere, selbst der Aufenthalt auf Solstheim ist für Anfänger wegen der Wolfsrudel und Bären zu gefährlich. Das „Highlight" von **Bloodmoon** ist die Möglichkeit, zum Werwolf mutieren zu können. Als solcher schleicht man des Nachts durch die Siedlungen Morrowinds und stillt seinen Blutdurst, tagsüber geht man einer geregelten Arbeit nach. Einige Quests sind speziell Werwölfen vorbehalten, im Großen und Ganzen macht das Dasein als Werwolf aber mehr Arbeit als Freude, da man kaum noch ausschlafen kann und sich jeden Morgen aufs Neue bekleiden muss. HARALD WAGNER

TESTURTEIL
Morrowind: Bloodmoon

ENTWICKLER Bethesda
ANBIETER Ubi Soft
PREIS Ca. € 35,-
TERMIN Erhältlich
USK n.n.b.
SPRACHE Englisch
ZIELGRUPPE Profis
SCHWIERIGKEITSGRAD Individuell einstellbar
MEHRSPIELER Einzel-PC: 1, Netzwerk: -, Internet: -, 1 Sp./Packung

TESTCENTER (Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal)
Prozessor in Megahertz: 500 – 1200 – 1500
Arbeitsspeicher: 128 MB | 256 MB | 512 MB | 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1 | Klasse 2 | Klasse 3 | Klasse 4

PRO & CONTRA
+ Nahtlose Anbindung an Morrowind
+ Anspruchsvolle Quests
+ Hohe Quest- und Ortsdichte
- Recht leblose Welt
- Gelegentliche Programmabstürze

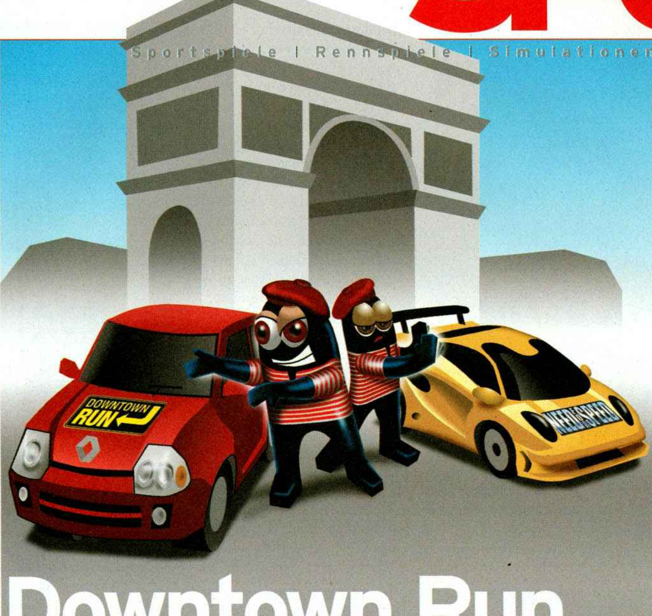
GRAFIK	85%
SOUND	84%
STEUERUNG	89%
ATMOSPHÄRE	87%
SPIELDESIGN	88%
MEHRSPIELER	-

89

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **NEVERWINTER NIGHTS** oder **GOTHIC 2** mochten.

SPORT

Sportspiele | Rennspiele | Simulationen



Downtown Run

Für zwischendurch ganz nett, Spieler mit mehr Zeit finden aber deutlich bessere Alternativen", so das klare Urteil unserer Leser. Entsprechend würde auch nur knapp die Hälfte aller Käufer **Downtown Run** weiterempfehlen. Zusätzlich zu den Leserstimmen haben wir mit dem passionierten Rennspieler Mike über Motorsport am PC gesprochen – mit all seinen Facetten: Singleplayer-Probleme, Online-Unterstützung und ein Ausblick.

VIER FRAGEN AN DEN FAN

„Colin McRae 3 **ist für mich Geschichte"**

PC Games: Wie siehst du die Zukunft der Motorsport-Onlinespieler-Community?

Mike: „Nicht anders als jetzt, doch das hängt enorm von den veröffentlichten Spielen ab. Ich muss noch mal **Need For Speed: Porsche** erwähnen. Damals sind nur wegen dieses einen Spiels viele große Online-Teams entstanden. Die meisten stecken momentan jedoch in einer Krise, es sei denn sie spielen **NASCAR** von Papyrus oder **DTM Race Driver**, das für die „alten Hasen" der Online-Community jedoch recht enttäuschend war. Wird die Qualität der Rennspiele in den nächsten Jahren nicht schlechter, so bin ich der Meinung, dass die Community eine vielversprechende Zukunft hat."

PC Games: **DTM Race Driver** hat in Sachen Karrieremodus neue Maßstäbe gesetzt. Glaubst du, dass nun auch andere Hersteller mehr Wert auf Story-Elemente und Zwischensequenzen legen?

Mike: „Der Karrieremodus ist leider auch bei der Tourenwagensimulation von Codemasters eher lieblos umgesetzt worden, erfüllt jedoch seinen



MIKE MEUS ist Mitbetreiber der Racing-Site www.race-zone.de.

Zweck ganz gut. Am ehesten könnte ich mir einen Karrieremodus für ein Formel-1-Spiel vorstellen, allerdings mit noch mehr Freiheiten. Ich würde solch einen Modus wirklich in jedem Spiel begrüßen."

PC Games: Viele Spieler haben sich über die durchwachsene Lenkradunterstützung von **Colin McRae 3** geärgert, mit dem Gamepad war die Steuerung allerdings tadellos. Für wie wichtig hältst du die Lenkradsteuerung, wenn man auch auf Pad oder Joystick ausweichen könnte?

Mike: „Ich muss zugeben, mein Lenkrad verstaubt in meinem Kleiderschrank. Einen Joystick finde ich aus Platzgründen viel bequemer, wenngleich das Fahrgefühl dem eines Wheels nicht gleichkommt. Es ist schon ein Armutszeugnis für einen Hersteller, wenn er keine ordentliche Wheelsteuerung einbauen kann. **Colin McRae 3** ist für mich sowieso Geschichte, der fehlende Onlinemodus ist eine große Enttäuschung."

PC Games: Die KI ist in vielen Rennspielen – schummelt in **DTM RD**, fährt fast ausschließlich Ideallinie in **World Racing** etc. – noch nicht annähernd mit menschlichen Konkurrenten vergleichbar. Glaubst du, dass in naher Zukunft deutliche Fortschritte in diesem Bereich gemacht werden können?

Mike: „Ich denke, dass es noch eine sehr lange Zeit dauern wird, bis die KI in Spielen zumindest annähernd realistisch agieren wird. Es ist für mich aber nicht das Wichtigste an einem Rennspiel, die KI darf sich von mir aus ab und zu unnatürlich verhalten."

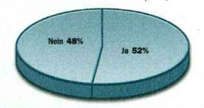


So bewerten die PC-Games-Leser (in Schulnoten):

GRAFIK	
Animationen	3-
Grafik (Spielwelt, Effekte)	4+
SOUND	
Kommentare/Sprachausgabe	4
Musik	2-
Soundeffekte	4
SPIELDESIGN	
Ausgewogenheit des Schwierigkeitsgrades	2
Einsteigerfreundlichkeit	2
Innovationen	4-
Langzeitmotivation	3
Steuerung	3-

Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Würden Sie Downtown Run weiterempfehlen?



Quelle: Umfrage unter 1.000 registrierten Usern von www.pcgames.de

Das Urteil der PC-Games-Leser: Die Stärken und Schwächen

+
1. Großer Fuhrpark
2. Leichter Einstieg
3. Vielfalt an Spielmodi
4. Ordentliche Karriere
5. Splitscreenmodus

–
1. Kaum Highlight-Autos
2. Schlechte Geschwindigkeitsdarstellung
3. Dünne Motorensounds
4. Innovationen fehlen
5. Unansehnliche Fahrzeuge

Die Meinung der PC-Games-Leser:

FRANZ-HERMANN ALBERS, Kaufm. Angestellter aus Hittfeld:
„Ich muss sagen, dass ich mir deutlich mehr erhofft hatte, die Packungsrückseite las sich eigentlich verheißungsvoll – aber das ist wohl immer so. Jedenfalls hätte ich auf den PC-Games-Test hören sollen: Fahrgefühl, Grafik, Sound – alles nur durchschnittlich, es gibt viel bessere Rennspiele für das Geld."

THOMAS SIEGER, Schüler aus Kiel:
„**Downtown Run** ist meiner Meinung nach gar nicht so schlecht. Immerhin kostet es 15 Euro weniger als **Need for Speed 6**. Es sieht natürlich nicht so gut aus wie die Konkurrenz, ist aber sehr witzig zu fahren. Und die Prestigepunkte finde ich ebenfalls schön, auch wenn sie aus **Project Gotham** geklaut sind."

MARK STEWART, Selbstständig aus Travemünde:
„Eigentlich ein ganz nettes Spiel für zwischendurch, mehr wollte ich sowieso nicht. Ich bin zwar leidenschaftlicher Rennspieler, mit Frau und Kindern bleibt aber nicht mehr viel Zeit, deshalb bin ich dankbar für jedes Rennspiel, bei dem man nicht erst stundenlang üben muss, um erste Erfolge einzufahren."

MARCEL RODENBERG, Schüler aus Halle:
„Oh Mann, was für ein Dreck. **Downtown Run** bereichert jetzt meinen Papierkorb, und zwar aus folgendem einfachen Grund: Es macht keinen Spaß, nicht mal während der ersten Minuten. Die Gegner sind dumm, die Specials unspektakulär, außerdem sehen die Strecken hässlich aus. Ich bin genervt, dass mal wieder 30 Euro für die Katz sind."

Pet **Racer**



AUSGEBREMST Unseren Vordermann haben wir mit einem Kürbis unsanft zum Stehen gebracht.

Da kann nicht mal die schnellste Maus von Mexiko mithalten: **Tiere als Rennfahrer.**

Hai, Huhn, Drache, Panther, Schildkröte und Salamander – ein reichlich eigenwilliges Fahrerfeld steht in **Pet Racer** zur Auswahl: Mit insgesamt sechs verschiedenen Tieren dürfen Sie auf die Piste gehen. Wie bei **Mario Kart** haben die Akteure jeweils besonders ausgeprägte Fähigkeiten; beispielsweise ist das zierliche Huhn besonders wendig und kann schneller beschleunigen als etwa der recht massige Hai. Auch sonst sind die Ähnlichkeiten zum Nintendo-Spiel kaum zu übersehen: Während der Rennen können Sie Extras wie Lenktomaten-Werfer, dressierte Wespen oder Dynamit einsammeln. Das sehr einfache Handling und der übersichtliche Rennverlauf ermöglichen einen schnellen Einstieg und lassen auch bei jüngeren Spielern nie Frust aufkommen. Die Kehrseite der Medaille: Ältere Jugendliche oder Erwachsene werden hoffnungslos unterfordert, die insgesamt 30 Rennen im Einzelspielermodus sind binnen weniger Stunden durchgespielt. Danach bleiben lediglich fünf Extra-Herausforderungen, beispielsweise Rennen mit niedriger Gravitation und der Multiplayer-Part: Per treten dürfen Sie auf den in der Kampagne freigespielten Strecken gegeneinander an. JUSTIN STOLZENBERG



Pet **Soccer**


HYMNEN Die Mannschaften vor Beginn des Weltpokal-Finales: Der Schiedsrichter bestimmt per Münzwurf, wer Seite oder Ball wählen darf.

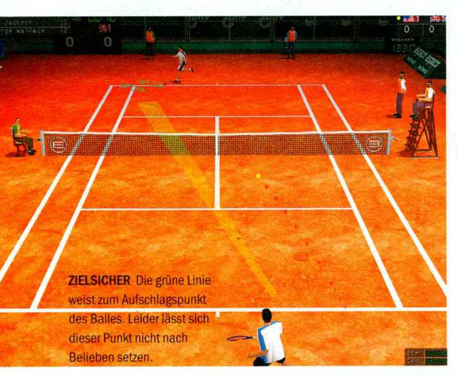

SUPERKRAFT Ist Ihre Spezialanzeige voll aufgeladen, können Fähigkeiten wie „Superschuss" genutzt werden.

FIFFI Soccer: Unter anderem **mit Drachen wird in Pet Soccer gebolzt.**

Willkommen zum Spitzenspiel: FC Turtelona gegen die Schalke Sharks. Die Besonderheit: Bei Turtelona stehen Schildkröten auf dem Feld, bei den Sharks – wer hätte es gedacht – werden Haie in die Arena geschickt, Bearchester United spielt mit Bären und Ajax Panterdam tritt mit Panthern an. Der quietschbunten Grafik zum Trotz: Das Spiel findet nach ganz gewöhnlichen Fußballregeln statt. Es gibt Ecken, Einwürfe und Kopfbälle, gespielt werden Freundschaftsspiele und Meisterschaften. Einzig die „Super-Fähigkeiten" beider Mannschaften erinnern an witziges Comic-Gebolze: Während des Spiels lädt sich ein Spezialpunkte-Kontingent auf, sobald es voll ist, können Sie einen zufällig ausgewählten Bonus einsetzen. Beispielsweise wird für kurze Zeit eine undurchdringliche Mauer vor Ihrem Tor errichtet oder Ihre Spieler können per Knopfdruck besonders hart schießen. Nötig ist deren Einsatz aber nicht: Das scheinbar völlige Nichtvorhandensein einer KI macht zweistellige Zu-null-Ergebnisse im höchsten Schwierigkeitsgrad zum Normalfall – länger als zwei Spiele macht das keinen Spaß. JUSTIN STOLZENBERG



Matchball Tennis



ZIELSICHER Die grüne Linie weist zum Aufschlagspunkt des Balles. Leider lässt sich dieser Punkt nicht nach Belieben setzen.

Gerade noch rechtzeitig hechtet der Spieler an die Filzkugel – **und schmettert sie mit Elan ins Aus.**

Grund dafür war nicht die geniale Technik des Gegners, die eigene schlechte Kondition oder eine gerissene Schlägerbespannung. Die Ursache des Fehlers war die verkorkste Steuerung. Mit Maus oder Gamepad schickt man die Spielfigur über den Platz, bei gleichzeitig gedrückter Taste lenkt man ein Fadenkreuz, das als Ziel für den nächsten Ball gilt. Oftmals ist das Fadenkreuz aber nicht beweglich, so dass man immer an die gleiche Stelle des Platzes spielen muss. Noch schlimmer ist man dran, wenn sich Spielfigur und Fadenkreuz bei gedrückter Taste gleichzeitig bewegen: Dann kann man zwar zielen, steht aber weitab von der Flugbahn des ankommenden Balles. Ohne diesen Makel könnte **Matchball Tennis** weit oben in der Tennisweltrangliste mitspielen. So ist die Grafikqualität zwar veraltet, aber dennoch akzeptabel und vor allem zweckmäßig. Die Ballphysik kann rundum überzeugen und das gezeigte Tennis ist nicht allzu weit von der Realität entfernt. Der Karrieremodus ist mit Turnieren, Freundschaftsspielen, Eigenheimen und Shops wirklich gut gelungen – umso trauriger, dass die Steuerung nicht funktionieren will.

HARALD WAGNER



TESTURTEIL
MATCHBALL TENNIS

ENTWICKLER Espaco	**ANBIETER** BHV
PREIS Ca. € 30,-	**TERMIN** Erhältlich
USK Unbeschränkt	**SPRACHE** Deutsch

ZIELGRUPPE Einsteiger

SCHWIERIGKEITSGRAD Einstellbar: Drei Stufen

MEHRSPIELER
Einzel-PC: 1 — Netzwerk: 2
Internet: 2 — 1 Sp./Packung

TESTCENTER Tech. unmöglich / Unzumutbar / Akzeptabel / Optimal
Prozessor in Megahertz: 350 – 700 – 1000
Arbeitsspeicher: 128 MB, 256 MB, 512 MB, 1024 MB
Grafik-Chip-Klassen: Klasse 1, Klasse 2, Klasse 3, Klasse 4

PRO & CONTRA
+ Zweckmäßiges Tutorial
+ Interessanter Karrieremodus
- Fehlerhafte Steuerung
- Unzeitgemäße Grafik
- Geringe Gegnerintelligenz

GRAFIK	45%
SOUND	60%
STEUERUNG	20%
ATMOSPHÄRE	45%
SPIELDESIGN	68%
MEHRSPIELER	30%

22

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **VIRTUA TENNIS** oder **AGASSI TENNIS 2002** mochten.



Der PC-Games-Einkaufsführer



Top 100

Jeden Monat neu: **Die große Marktübersicht** mit allen Infos, Preisen und Wertungen.

So finden Sie sich im Einkaufsführer zurecht:

PC-Games-Top-100
Die besten Spiele aller 20 Genres

Add-ons
Die aktuellsten Erweiterungen für die wichtigsten Spiele

Spielesammlungen
Compilation, Bundle oder Special Edition: Hier können Sie sparen.

Die „schwarze Liste"
Die schlechtesten Titel, vor denen PC Games eindringlich warnt

Neuerscheinungen
Alle Spiele der letzten Monate

STRATEGIE – ECHTZEIT-STRATEGIE





vorgestellt von Rüdiger Steidle



Age of Mythology



Zusammen mit **Warcraft 3** steht der dritte Part der Age-Reihe an der Spitze. Ist zwar nicht ganz so innovativ wie der Gegenspieler, aber Solo-Kampagne wie Mehrspielermodus sind brillant.
Ausgabe: 12/02 | Microsoft | ca. € 45,- — 92

Warcraft 3



Die Rollenspiel-Elemente, der nahezu perfekte Mehrspielermodus und nicht zuletzt das unverwechselbare **Warcraft**-Flair machen Blizzards Meisterwerk zu einem Must-have der Echtzeit-Strategie.
Ausgabe: 08/02 | Vivendi Universal | ca. € 30,- — 92

Battle Realms

Battle Realms ist der ungewöhnlichste Kandidat dieser illustren Runde. Nicht nur wegen des fernöstlichen Szenarios, sondern auch wegen des schnellen, kampflastigen Spielablaufs.
Ausgabe: 01/02 | Ubi Soft | ca. € 20,- — 88

Empire Earth



Zum Budget-Preis und zusammen mit dem Add-on bringt **Civilization** unter den Echtzeit-Strategiespielen enorm viel Spaß fürs Geld. Wenn Sie's gerne komplex mögen, greifen Sie zu!
Ausgabe: 11/01 | Vivendi Universal | ca. € 15,- — 87

Age of Empires 2: Age of Kings

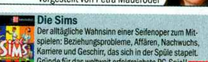


Da es hier weniger mystisch zugeht als in **Age of Mythology** hat **AoE2** noch immer viele Fans. Ob die Serie fortgesetzt wird, steht bei Microsoft trotzdem noch immer zur Diskussion.
Ausgabe: 09/01 | Microsoft | ca. € 25,- — 87

STRATEGIE – AUFBAU-STRATEGIE

vorgestellt von Petra Maueröder

Die Sims



Der alltägliche Wahnsinn einer Seifenoper zum Mitspielen: Beziehungsprobleme, Affären, Nachwuchs, Karriere und Geschirr, das sich in der Spüle stapelt. Gründe für das weltweit erfolgreichste PC-Spiel!
Ausgabe: 03/00 | Electronic Arts | ca. € 35,- — 90

Anno 1503

„Frustrierend schwer" – so unser Urteil beim Stapellauf im Oktober. Doch dank Update macht das Handeln, Produzieren, Aufbauen und Schiffeversenken fast so viel Spaß wie im legendären Vorgänger.
Ausgabe: 02/03 | Electronic Arts | ca. € 50,- — 89

Black & White

Affe, Tiger oder Kuh? Einem der drei Tierbabys bringen Sie Manieren, Kunststücke und Zaubersprüche bei, lösen Quests und bekriegen sich mit fiesen Nachbarn in einer schmucken 3D-Welt.
Ausgabe: 04/01 | Electronic Arts | ca. € 30,- — 87

Stronghold Crusader

Rasselnde Zugbrücken, stolze Festungen, klappernde Rüstungen, schnaubende Rösser: **Stronghold** schickt Sie als Kreuzritter in orientalische Wüsten. Spannende Missionen, nicht ganz frische Grafik.
Ausgabe: 11/02 | Take 2 | ca. € 30,- — 85

Tropico 2: Die Pirateninsel

Saufende Piraten, verängstigte Gefangene: **Tropico 2** lässt kein Piratenklischee aus. Das Management einer solchen Horde ist anstrengender, als man denkt – aber dafür auch rundum unterhaltsam.
Ausgabe: 06/03 | Take 2 | ca. € 45,- — 82

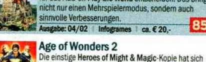
STRATEGIE – RUNDEN-STRATEGIE

vorgestellt von Rüdiger Steidle

Civilization 3

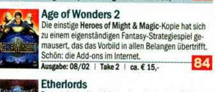
Wenn Sie **Civilization 3** erstehen, sollten Sie sich auch für das Add-on **Play the World** entscheiden. Das bringt nicht nur einen Mehrspielermodus, sondern auch sinnvolle Verbesserungen.
Ausgabe: 04/02 | Infogrames | ca. € 20,- — 85

Age of Wonders 2



Die einstige **Heroes of Might & Magic**-Kopie hat sich zu einem eigenständigen Fantasy-Strategiespiel gemausert, das das Vorbild in allen Belangen übertrifft. Schön: die Add-ons im Internet.
Ausgabe: 08/02 | Take 2 | ca. € 15,- — 84

Etherlords



Zwar steht der Nachfolger schon in den Startlöchern, die ungewöhnliche Mischung aus Kartenspiel à la **Magic: The Gathering** und Rundenstrategie ist aber immer noch einen Blick wert.
Ausgabe: 01/02 | Jowood | ca. € 20,- — 82

Heroes of Might & Magic 4

Hersteller New World Computing versorgt seinen Rundenstrategie-Klassiker regelmäßig mit Missions-CDs, zusätzlich gibt es im Internet zahlreiche von Fans erstellte Karten. Viel Spaß fürs Geld.
Ausgabe: 06/02 | Infogrames | ca. € 40,- — 81

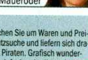
Call to Power 2

Die Klasse von **Civilization 3** erreicht **Call to Power 2** nicht ganz. Für den Preis lohnt es sich aber auf jeden Fall, einmal den Duft der großen, weiten **Civilization**-Welt zu schnuppern.
Ausgabe: 06/01 | Activision | ca. € 10,- — 81

STRATEGIE – WIRTSCHAFTSSIMULATIONEN

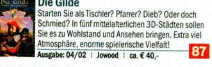
vorgestellt von Petra Maueröder

Port Royale



In karibischen Häfen feilschen Sie um Waren und Preise, begeben sich auf Schatzsuche und liefern sich dramatische Seegefechte mit Piraten. Grafisch wunderschön, komplex, dennoch einfach zu bedienen!
Ausgabe: 07/02 | Bigben | ca. € 25,- — 88

Die Gilde



Starten Sie als Tischler? Pfarrer? Dieb? Oder doch Schmied? In fünf mittelalterlichen 3D-Städten sollen Sie es zu Wohlstand und Ansehen bringen. Extra viel Atmosphäre, enorme spielerische Vielfalt!
Ausgabe: 04/02 | Jowood | ca. € 40,- — 87

Fußballmanager 2003

Managen und trainieren Sie die Stars der Bundesliga (und vieler anderer Ligen) – 3D-Szenen in **FIFA 2002**-Qualität und ein spannender Textmodus zeigen, was Sie als Feierabend-Hitzfeld draufhaben.
Ausgabe: 01/03 | Electronic Arts | ca. € 50,- — 86

Patrizier 2

Stechen Sie in See mit dem Nachfolger eines legendären Spiels: klassische Wirtschaftssimulation mit viel Flair, schicker Grafik und genügend Tiefgang für viele Monate Spielspaß.
Ausgabe: 02/01 | Infogrames | ca. € 20,- — 85

Der Industriegigant 2

Für Organisationstalente: In modelleisenbahnähnlichen Landschaften bauen Sie Rohstoffe ab, produzieren Waren und transportieren diese dann via Lkw, Schiff, Bahn oder Flugzeug in die Kaufhäuser.
Ausgabe: 08/02 | Jowood | ca. € 45,- — 84

STRATEGIE – TAKTIK-SPIELE

vorgestellt von Rüdiger Steidle

Commandos 2: Men of Courage

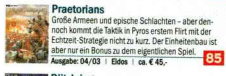


Mit dem Taktik-Spiel **Commandos** schuf Hersteller Pyro seinerzeit ein komplett neues Genre. Der offizielle Nachfolger übertrifft sämtliche Nachahmer in allen Belangen. Zugreifen!
Ausgabe: 10/01 | Eidos | ca. € 20,- — 90

Desperados

Im Handel leider nur noch selten zu finden. Dabei ist das Western-Epos **Desperados** eine wirklich schöne Variante des **Commandos**-Themas. Starke Charaktere, coole Sprüche, actionreiches Spiel.
Ausgabe: 06/01 | Infogrames | ca. € 20,- — 87

Praetorians



Große Armeen und epische Schlachten – aber dennoch kommt die Taktik in Pyros erstem Flirt mit der Echtzeit-Strategie nicht zu kurz. Der Einheitenbau ist aber nur ein Bonus zu dem eigentlichen Spiel.
Ausgabe: 04/03 | Eidos | ca. € 45,- — 85

Blitzkrieg

Der Blitzkrieg ist die hohe Kunst der Strategie: Statt mit der Keule draufzuhauen, sezieren Sie Ihren Gegner. Ihre überlebenden Truppen gewinnen an Erfahrung und werden dadurch immer effektiver.
Ausgabe: 04/03 | CVD | ca. € 50,- — 84

Soldiers of Anarchy



Endzeit, Action und Taktik – klingt nach einem abgedroschenen Prinzip, macht aber dennoch riesig Spaß. Die einzige Schwäche des Spiels ist die KI, die den Kämpfer-Trupp gerne auf Umwege schickt.
Ausgabe: 01/03 | Bigben | ca. € 40,- — 84

ACTION – EGO-SHOOTER

vorgestellt von Christian Müller

Unreal 2: The Awakening

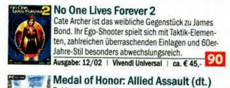


Der beste Ego-Shooter seit **Half-Life**. Spannende Story mit überraschenden Wendungen, Taktik- und Adventure-Elementen sowie atemberaubender Grafik. Wermutstropfen: kein Mehrspielermodus.
Ausgabe: 03/03 | Infogrames | ca. € 50,- — 92

Jedi Knight 2: Jedi Outcast

Das beste **Star Wars**-Spiel: Grafisch spielt **JK 2** nicht mehr in der High-End-Liga, besitzt aber eine einmalige Atmosphäre. Dafür sorgen neben Laserschwert- und Jedi-Machtkämpfen die Rätsel-Einlagen.
Ausgabe: 05/02 | Activision | ca. € 7,- — 90

No One Lives Forever 2



Cate Archer ist das weibliche Gegenstück zu James Bond. Ihr Ego-Shooter spielt sich mit Taktik-Elementen, zahlreichen überraschenden Einlagen und 60er-Jahre-Stil besonders abwechslungsreich.
Ausgabe: 12/02 | Vivendi Universal | ca. € 45,- — 90

Medal of Honor: Allied Assault (dt.)

Beklemmend realistischer Weltkriegs-Shooter mit den Kinoqualitäten des Films **Der Soldat James Ryan**. Vielfältige Szenarien und spannendes Gameplay mit Schleich- und Baller-Missionen.
Ausgabe: 02/02 | Electronic Arts | ca. € 45,- — 86

James Bond 007: Nightfire



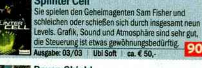
Schöne Frauen, Hightech-Spielzeug, viel Action und Atmosphäre: **Nightfire** hat alles, was ein Ego-Shooter braucht. Aber warum mussten es die betagte **Half-Life**-Grafik und die dümmliche Gegner-KI sein?
Ausgabe: 01/03 | Electronic Arts | ca. € 45,- — 85

ACTION – TAKTIK-SHOOTER



vorgestellt von Dirk Gooding

Splinter Cell



Sie spielen den Geheimagenten Sam Fisher und schleichen oder schießen sich durch insgesamt neun Levels. Grafik, Sound und Atmosphäre sind sehr gut, die Steuerung ist etwas gewöhnungsbedürftig.
Ausgabe: 03/03 | Ubi Soft | ca. € 50,- — 90

Raven Shield

Der Anti-Terror-Pakt auf dem Bildschirm: Acht Spezialisten kämpfen um Gebäude, Geiseln und den Frieden. Spannender Shooter, bei dem Team-Management und Vorausplanung groß geschrieben werden.
Ausgabe: 04/03 | Ubi Soft | ca. € 50,- — 86

Metal Gear Solid 2: Substance

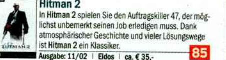


Der direkte **Splinter Cell**-Konkurrent wird – unglaublich, aber wahr – vorzugsweise per Gamepad gespielt. Konami zeigt nun auch auf dem PC, wie komplexe Spiele und einfache Bedienung vereinbar sind.
Ausgabe: 04/03 | Konami | ca. € 40,- — 86

Operation Flashpoint

Operation Flashpoint simuliert auf spannende Weise das moderne Schlachtfeld; Sie können als Soldat auch in Panzer oder Helikopter klettern. Mit dem Add-on mittlerweile als Gold Edition erhältlich.
Ausgabe: 07/01 | Codemasters | ca. € 15,- — 86

Hitman 2



In **Hitman 2** spielen Sie den Auftragskiller 47, der möglichst unbemerkt seinen Job erledigen muss. Dank atmosphärischer Geschichte und vieler Lösungswege ist **Hitman 2** ein Klassiker.
Ausgabe: 11/02 | Eidos | ca. € 35,- — 85

ACTION – MULTIPLAYER-SHOOTER



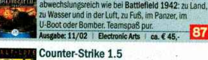
vorgestellt von Thomas Weiß

Battlefield 1942



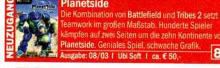
Noch nie war das altbekannte Flaggenklau-Prinzip so abwechslungsreich wie bei **Battlefield 1942**: zu Land, zu Wasser und in der Luft, zu Fuß, im Panzer, im U-Boot oder Bomber. Teamspaß pur.
Ausgabe: 11/02 | Electronic Arts | ca. € 45,- — 87

Counter-Strike 1.5



Manche sagen, **Counter-Strike** sei tot. Andere hören nicht hin, weil sie mit dem noch immer beliebtesten Online-Shooter beschäftigt sind: **Counter-Strike**. Und das Beste: Es kostet nur 15 Euro!
Ausgabe: 02/01 | Vivendi Universal | ca. € 15,- — 84

Planetside (NEUZUGANG)



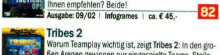
Die Kombination von **Battlefield** und **Tribes 2** setzt auf Teamwork im großen Maßstab. Hunderte Spieler kämpfen auf zwei Seiten um die zehn Kontinente von **Planetside**. Geniales Spiel, schwache Grafik.
Ausgabe: 08/03 | Ubi Soft | ca. € 50,- — 82

Tactical Ops



Tactical Ops ist das Gegenstück zu **Counter-Strike**, aber mit einem Unterschied: Es sieht dank moderner **Unreal**-Grafik-Engine weitaus besser aus. Was wir Ihnen empfehlen? Beide!
Ausgabe: 09/02 | Infogrames | ca. € 45,- — 82

Tribes 2



Warum Teamplay wichtig ist, zeigt **Tribes 2**: In den großen Arenen gewinnen nur eingespielte Teams. Steile Lernkurve, aber wer den Dreh raus hat, hat noch was anderes: mächtig viel Spaß.
Ausgabe: 06/01 | Vivendi Universal | ca. € 13,- — 79






ACTION – ACTION-ADVENTURES
vorgestellt von Thomas Weiß

GTA Vice City
Diesmal verschlägt es Tommy Vercetti nach Vice City im warmen Florida, wo er mit Mafia, Gangs und Polizei aneinander gerät. Noch durchgestylter und abwechslungsreicher als **GTA 3**!
Ausgabe: 07/03 | Take 2 | ca. € 45,- | **91**

Mafia: City of Lost Heaven
Filme wie **Der Pate** oder **Goodfellas** stecken hier in jedem Detail: Sie pusten gegnerische Mafiosi um und flüchten in altertümlichen Wagen. **Mafia** ist DAS Italo-Actionspiel für alle, die schon **GTA 3** mochten.
Ausgabe: 10/02 | Take 2 | ca. € 45,- | **89**

Deus Ex
Nicht umsonst von uns zum besten Spiel gewählt: **Deus Ex** verbindet Action, Rollenspiel und Adventure auf eine einzigartige, bisher unerreichte Art und Weise. Gehört in jede Sammlung.
Ausgabe: 10/01 | Eidos | ca. € 20,- | **89**

Grand Theft Auto 3
Autos klauen, Gangster umfahren, mit dem gezückten Maschinengewehr durch China-Town schlendern: Alles, was gegen den gesunden Menschenverstand geht, wird im grandiosen **GTA 3** zelebriert.
Ausgabe: 07/02 | Take 2 | ca. € 45,- | **89**

System Shock 2
Wenn Sie **Deus Ex** mochten, sollten Sie diesen Klassiker antesten: Warren Spectors Nachfolger zu **System Shock** ist ein ähnlich guter Mix aus Shooter, Action-Adventure und Rollenspiel.
Ausgabe: 10/99 | Electronic Arts | ca. € 15,- | **86**

ACTION – SCIFI-ACTION
vorgestellt von Thomas Weiß

Freelancer
Action ohne Ende und eine spannende Story hat **Freelancer** zu bieten. Wer auch mit einer Maus die Galaxis retten mag, der sollte beim inoffiziellen **Privateer**-Nachfolger unbedingt zugreifen.
Ausgabe: 04/03 | Microsoft | ca. € 45,- | **86**

Aquanox 2: Revelation
Spannendere Missionen, mehr Story, mehr Spielfreiheit – das sind die Vorzüge von **Revelation** gegenüber seinem Vorgänger. Alle Unterwasser-Shooter-Fans greifen zu.
Ausgabe: 01/03 | Jowood | ca. € 40,- | **84**

Mechwarrior 4: Vengeance
Teil 4 der **Mechwarrior**-Serie ist die Referenz im Mech-Genre. Erstens, weil es keine Konkurrenz gibt, und zweitens, weil der Mix aus Taktik und Action extrem viel Spaß macht.
Ausgabe: 01/01 | Microsoft | ca. € 30,- | **84**

Aquanox
Der Vorgänger bietet von allem, was der Nachfolger hat, ein bisschen weniger. Das Spiel ist grafisch und spielerisch aber noch immer auf der Höhe der Zeit – und für lau erhältlich.
Ausgabe: 03/02 | Fishtank | ca. € 20,- | **80**

Crimson Skies
Sie mochten den Klassiker **Strike Commander**? Dann werden Sie **Crimson Skies** auch mögen. Ersetzen Sie nur Abfangjäger durch Doppeldecker und alte Grafik durch neue Grafik. Im MS Actionpack billiger.
Ausgabe: 11/00 | Microsoft | ca. € 35,- | **80**

ACTION – MILITÄR-SIMULATIONEN
vorgestellt von Harald Wagner

Eurofighter Typhoon
Glaubwürdige Physik, realistisch nachgebildete Waffentechnik und (fast) reale Einsätze machen **Eurofighter** zur Vorzeigesimulation. Die spannende Hintergrundstory macht es obendrein zum guten Spiel.
Ausgabe: 02/02 | Koch Media | ca. € 10,- | **88**

Comanche 4
Nur mit zugedrückten Augen geht **Comanche 4** als Simulation durch, dennoch wird das Gefühl vermittelt, einen hochgerüsteten Hubschrauber zu steuern – und das auf spannende und actiongeladene Weise.
Ausgabe: 01/02 | Electronic Arts | ca. € 25,- | **83**

B-17 Flying Fortress 2
Im Zweiten Weltkrieg wurde eine ganze Crew benötigt, um eine Bombe abzuwerfen. In **B-17** übernimmt der Spieler gleichzeitig alle Aufgaben dieser Piloten, Schützen, Navigatoren und Mediziner.
Ausgabe: 01/01 | Infogrames | ca. € 15,- | **82**

Panzer Elite Special Edition
Neue Missionen und etliche Editoren ergeben zusammen mit dem Originalprogramm die **Special Edition** der Panzer-Simulation. Trotz des hohen Alters noch immer spannend und anspruchsvoll.
Ausgabe: 11/01 | Koch Media | ca. € 10,- | **80**

IL-2 Sturmovik
Ein nahezu perfektes Flugmodell und detailverliebte Grafiken lassen die Herzen von Simulationsfans höher schlagen. Inhaltlich setzt **IL-2** leider auch auf realistische und damit zu langweilige Missionen.
Ausgabe: 01/02 | Ubi Soft | ca. € 12,- | **77**

ABENTEUER – ADVENTURES
vorgestellt von David Bergmann

Flucht von Monkey Island
Der vierte Teil der berühmten Adventure-Reihe zeichnet sich wie die Vorgänger durch seinen skurrilen Humor aus, verpackt die Geschichte um Tollpatsch Guybrush Threepwood jedoch erstmals in 3D-Grafik.
Ausgabe: 01/01 | Electronic Arts | ca. € 15,- | **84**

Runaway
Das Point&Click-Adventure mit dem Mix aus gezeichneten Hintergründen und 3D-Charakteren begeistert mit seiner Road-Movie-Story um Mafiosi und Artefakte seit 11/2002 endlich auch deutsche Spieler.
Ausgabe: 01/03 | dtp | ca. € 35,- | **83**

Grim Fandango
LucasArts' erstes 3D-Adventure erzählt die Geschichte von Klappergestell und Totengräber Calavera. Das an den Film Noir angelehnte Spiel lebt vor allem vom makaberen Humor des Altmeisters Tim Schafer.
Ausgabe: 01/99 | THQ | ca. € 25,- | **81**

Silent Hill 2 – Director's Cut
Irritierend, fesselnd und schockierend – **Silent Hill 2** ist ein stilvoller Horror-Thriller, der vor allem von seiner grandiosen Atmosphäre und der filmreifen Story lebt. Die Rätsel wirken leider etwas deplatziert.
Ausgabe: 03/03 | Konami | ca. € 45,- | **80**

Das Geheimnis der Druiden
Adventures müssen nicht unbedingt witzig sein. **Das Geheimnis der Druiden** erzählt eine spannende Geschichte über Druiden, Intrigen und vor allem das titelgebende Geheimnis.
Ausgabe: 04/01 | CDV | ca. € 15,- | **78**

ABENTEUER – ROLLENSPIELE
vorgestellt von Harald Wagner

Gothic 2
Eine stark bevölkerte Welt, furchteinflößende Drachen und eine dichte Storyline sind die Bühne für ein waschechtes Fantasy-Abenteuer, das dem Spieler keine Gelegenheit für eine Verschnaufpause lässt.
Ausgabe: 01/03 | Jowood | ca. € 40,- | **91**

Morrowind
Unzählige Quests, eine gigantische Spielwelt, totale Handlungsfreiheit – für erfahrene Rollenspieler ein Paradies, für Einsteiger ein Labyrinth. Das Add-on **Tribunal** verbessert die Journal-Funktion des Spiels.
Ausgabe: 07/02 | Ubi Soft | ca. € 40,- | **91**

Baldur's Gate 2
Eine tolle Story und viele Quests zeichnen **Baldur's Gate 2** aus. In dem technisch veralteten Meisterwerk werden echte Rollenspieler aber die Handlungsfreiheit eines **Icewind Dale 2** vermissen.
Ausgabe: 11/00 | Virgin Interactive | ca. € 25,- | **89**

Gothic
Da **Gothic** noch immer gut aussieht und wie der Nachfolger eine gute, dichte Handlung vorweisen kann, darf jeder Rollenspieler und Abenteurer bedenkenlos zugreifen – zehn Euro sind hierfür quasi geschenkt!
Ausgabe: 03/02 | Shoebox | ca. € 10,- | **85**

Icewind Dale 2
Bereits bei seinem Erscheinen war **Icewind Dale 2** technisch veraltet – dank neuer, spannender Story, detaillierter Charakter-Entwicklung und vielen Quests gehört das Spiel dennoch zur Elite des Genres.
Ausgabe: 11/02 | Virgin Interactive | ca. € 40,- | **84**

ABENTEUER – ACTION-ROLLENSPIELE
vorgestellt von Dirk Gooding

Dungeon Siege
Das Action-Rollenspiel **Dungeon Siege** zeichnet sich durch brillante 3D-Grafik und tolle Atmosphäre aus. Aufgrund der einfachen Steuerung vor allem für Rollenspiel-Anfänger gut geeignet.
Ausgabe: 06/02 | Microsoft | ca. € 45,- | **88**

Diablo 2
Die zweidimensionale Grafik des Rollenspiel-Klassikers ist mittlerweile zwar veraltet, dafür trumpft **Diablo 2** aber mit ausgefeilter Charakterentwicklung, einfacher Bedienung und düsterer Story auf.
Ausgabe: 08/00 | Vivendi Universal | ca. € 13,- | **86**

Vampire: Die Maskerade
In **Vampire: Die Maskerade** spielen Sie die schaurig-schöne Geschichte des Vampirs Christof nach. Grafik, Sound und Leveldesign sind exzellent, auch die Charakterentwicklung bietet viele Möglichkeiten.
Ausgabe: 06/01 | Activision | ca. € 7,- | **81**

Darkstone
Ein kunterbuntes Action-Rollenspiel, das in der deutschen Version leider unter der miesen Übersetzung leidet. Viele interessante Ideen machen **Darkstone** trotz des hohen Alters noch empfehlenswert.
Ausgabe: 10/99 | Electronic Arts | ca. € 10,- | **78**

Nox
Actionreiche Kämpfe, durchschnittliche Story, lustiger Mehrspielermodus und zu geringe Spieldauer – mal Top und mal Flop. Wer es in der Budget-Ecke sieht, kann dennoch zugreifen.
Ausgabe: 03/00 | Electronic Arts | ca. € 10,- | **77**

ABENTEUER – ONLINE-ROLLENSPIELE
vorgestellt von Dirk Gooding

Dark Age of Camelot
Dank der überschaubaren Welt ist **Dark Age of Camelot** ideal für Anfänger, die Online-Rollenspiel-Luft schnuppern wollen. Tipp: Unbedingt zusammen mit dem Add-on **Shrouded Isles** kaufen.
Ausgabe: 01/02 | Wanadoo | ca. € 30,- | **84**

Everquest
Der Klassiker unter den Rollenspielen protzt mit riesiger Spielwelt. Knifflige Charakterentwicklung und hoher Schwierigkeitsgrad machen **Everquest** alles andere als einsteigerfreundlich.
Ausgabe: 04/02 | Ubi Soft | ca. € 40,- | **80**

Anarchy Online
SciFi-Rollenspiel mit toller Grafik und ausgeklügeltem Klassensystem. Hebt sich mit monatlichen Events, welche die Hintergrundstory des Spiels erzählen, vom Rest der Online-Rollenspiele ab.
Ausgabe: 11/01 | Funcom | ca. € 45,- | **79**

NEUZUGANG

Eve Online
Weltraum-Action in einem riesigen Universum. 5.000 Sternensysteme warten auf Kämpfer, Händler und Fabrikanten, die gemeinsam oder in Konkurrenz mit 100.000 Mitspielern ihr Glück machen wollen.
Ausgabe: 08/03 | THQ | ca. € 45,- | **77**

Asheron's Call 2
Die Hintergrund-Story: Drei Rassen mit jeweils drei Klassen, die zusammen eine riesige Welt wiederaufbauen müssen. Technisch herausragend, dafür aber mit hohen Hardware-Anforderungen.
Ausgabe: 02/03 | Microsoft | ca. € 35,- | **75**

SPORT – SPORT-SIMULATIONEN
vorgestellt von Justin Stolzenberg

Tiger Woods PGA Tour
Lebendigere Landschaften als **Links**, allerdings etwas weniger praktische Hilfen für Einsteiger. Der Karrieremodus fesselt allerdings auch für längere Zeit, deshalb ist **PGA Tour 2003** die Genre-Referenz.
Ausgabe: 01/03 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **87**

Links LS 2003
Fotorealistisch sind die Grafiken, leider auch genauso leblos. Die Ballphysik ist jedoch unübertroffen, die Real-Time-Swing-Steuerung überzeugt und etliche Hilfen erleichtern Neulingen die ersten Schritte.
Ausgabe: 12/02 | Microsoft | ca. € 50,- | **87**

Virtua Tennis
Nur zwei Knöpfe und die Richtungstasten zu nutzen, das mutet unterbelegt an. Das rasante, actionorientierte **Virtua Tennis** zeigt allerdings, dass auch ohne verknotete Finger jede Menge Spielspaß möglich ist.
Ausgabe: 05/02 | Empire Interactive | ca. € 45,- | **85**

Links Championship Edition
„Graue Eminenz" ist eine sehr passende Bezeichnung für diese ältere **Links**-Version. Trotzdem eine gute Golf-Simulation, die etwas schwieriger zu handlen ist als das aktuelle **Links 2003**.
Ausgabe: 01/01 | Microsoft | ca. € 40,- | **85**

Jimmy White's Cueball World
Billard ohne Lungenkrebs oder Leberkrämpfe: auch am PC macht es dank vielfältiger Modi, guter Technik und intuitiver Steuerung Spaß. Eine Runde Pool mit Freunden ersetzt **Cueball World** aber nicht.
Ausgabe: 02/02 | Virgin Interactive | ca. € 35,- | **84**

SPORT – FUSSBALL-SPIELE
vorgestellt von Justin Stolzenberg

FIFA 2003
Endlich sind fast alle Stars deutlich an ihren Gesichtern zu erkennen, endlich wurde das Gameplay völlig überarbeitet. **FIFA 2003** ist der erste Schritt zu einer realitätsnäheren **FIFA**-Serie.
Ausgabe: 12/02 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **90**

FIFA 2002
Neben der frischen Grafik wurde **FIFA 2002** ein neues Passsystem spendiert, das mehr Freiheit beim Spielaufbau lässt. Etwas mehr Simulations-Elemente, aber weit vom neuesten **FIFA**-Sprössling entfernt.
Ausgabe: 01/02 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **85**

FIFA Weltmeisterschaft 2002
Die großartige Atmosphäre, grafische Brillanz und eindringliche Musik sind die größten Pluspunkte des offiziellen WM-Spiels. Der Funktionsumfang fällt deutlich geringer aus als bei **FIFA 2002** oder **2003**.
Ausgabe: 06/02 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **84**

FIFA 2001
Ein Ausreißer am **FIFA**-Himmel: Statt kontinuierlich in Richtung Simulation zu entwickeln, hat EA Sports ein Arcade-Fußballspiel auf den Markt gebracht. Für den günstigen Preis allemal eine Überlegung wert.
Ausgabe: 01/01 | Electronic Arts | ca. € 15,- | **79**

FIFA 2000
Zwei Gründe könnten ausschlaggebend für den Kauf von **FIFA 2000** sein: Sie möchten ein gutes Fußballspiel für wenig Geld oder Sie haben nur einen veralteten PC daheim. In beiden Fällen: zugreifen!
Ausgabe: 11/99 | Electronic Arts | ca. € 15,- | **73**

SPORT – AMERICAN SPORTS
vorgestellt von David Bergmann

NBA Live 2003
Verbesserte Grafik, einfache Steuerung und eine TV-reife Präsentation mit offizieller NBA-Lizenz – das sind die Zutaten, die **NBA Live 2003** zur ersten Wahl unter den Basketball-Simulationen machen.
Ausgabe: 01/03 | Electronic Arts | ca. € 40,- | **92**

Madden NFL 2003
Madden NFL 2003 begeistert vor allem durch seine fantastische Grafik und seine im Gegensatz zum Vorgänger noch weiter vereinfachte Steuerung. Ein Gamepad ist für die Jagd nach dem Superbowl Pflicht.
Ausgabe: 08/02 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **90**

NHL 2003
Der Online-Modus kostet nach 60 Tagen Geld. Von dieser Neuerung abgesehen, begeistert **NHL 2003** mit sinnvollen Neuerungen und abermals besserer Grafik. Die Trading Cards des Vorgängers fehlen.
Ausgabe: 01/02 | Electronic Arts | ca. € 45,- | **89**

NBA Live 2001
Wer gerne die L. A. Lakers, die Chicago Bulls oder eines der anderen NBA-Teams zum Budget-Preis zur Meisterschale führen möchte, ist mit dem zwei Jahre alten **NBA Live 2001** nach wie vor gut beraten.
Ausgabe: 01/02 | Electronic Arts | ca. € 20,- | **89**

NHL 2002
Es sieht nicht ganz so gut aus wie sein Nachfolger und die Spieler passen sich selbst blind noch zielsicher zu. Dafür gibt's das spaßige Trading-Card-Feature und das Spiel selbst in der Budget-Ecke.
Ausgabe: 11/01 | Electronic Arts | ca. € 15,- | **88**

SPORT – MOTORSPORT
vorgestellt von Justin Stolzenberg

DTM Race Driver
Die erste Motorsport-Simulation mit echter Hintergrundgeschichte kann auch mit technischen Finessen begeistern. Die zahllosen Autos und Strecken laden zum realitätsgetreuen Fahrspaß ein.
Ausgabe: 04/03 | Codemasters | ca. € 45,- | **88**

Colin McRae Rally 3
Die **Colin**-Serie steht für brillantes Fahrgefühl, authentisch nachgebaute Wagen und Rallyegefühl pur. Die nicht immer glänzende Technik stört kaum, der Fahrspaß bleibt davon unbeeinträchtigt – und das ist, was zählt.
Ausgabe: 07/03 | Codemasters | ca. € 45,- | **85**

Grand Prix 4
Simulations-Overkill: Die akkurateste Formel-1-Simulation dürfte Sim-Fans begeistern und Suchterscheinungen verursachen, Gelegenheitsspieler aber in den Wahnsinn und zur Deinstallation treiben.
Ausgabe: 08/02 | Infogrames | ca. € 30,- | **85**

F1 Challenge 99-02
Obwohl kein echter Karrieremodus vorhanden ist, kann die Formel-1-Simulation rundum überzeugen. Experten werden Setup und Telemetrie zu schätzen wissen, Einsteiger die integrierten Hilfen.
Ausgabe: 07/03 | Electronic Arts | ca. € 40,- | **84**

Total Immersion Racing
Ein Karrieremodus ist ein wichtiges Motivationselement. So auch in diesem Mix aus Arcade und Simulation: Spieltiefe und spannende Kopf-an-Kopf-Rennen halten Motorsportler bei der Stange.
Ausgabe: 01/03 | Empire | ca. € 40,- | **82**

SPORT – FUNSPORTS & RENNSPIEL
vorgestellt von Harald Wagner

Tony Hawk's Pro Skater 3
Die Funsport-Simulation macht mit vorbildlicher Steuerung, spektakulären Grafiken und fetten Beats den PC zur Indoor-Skatebahn. Ein wirklich harter Sport für Gamepad-ungeübte Fingerkuppen!
Ausgabe: 05/02 | Activision | ca. € 10,- | **91**

Need for Speed: Porsche
Die gesamte Produktpalette der Sportwagenmarke Porsche, ein unterhaltsamer Karrieremodus und ausgezeichnet gestaltete Strecken machen **NfS: Porsche** zum eindeutig besten Teil der Serie.
Ausgabe: 05/00 | Electronic Arts | ca. € 25,- | **85**

Tony Hawk's Pro Skater 2
Für ältere Rechner ist die zweite Ausgabe der Skateboard-Simulation das beste verfügbare Sportspiel. Inhaltlich fast identisch mit **THPS 3**, zusätzlich aber mit einem Editor ausgestattet.
Ausgabe: 01/01 | Activision | ca. € 7,- | **85**

Rallisport Challenge
50 Strecken und 27 Autos stehen für die Gebirgsmeisterschaften, konventionelle Rallyes, Rallye-Cross-Events und Eisrennen zur Verfügung. Die spektakuläre Grafik macht daraus ein Fest für Rallye-Sportler.
Ausgabe: 01/03 | Microsoft | ca. € 45,- | **83**

Need for Speed: Hot Pursuit 2
Hot Pursuit 2 ist ein wirklich gutes Rennspiel – mehr aber nicht. Die Beschränkung auf wenige Spielmodi und eine bestenfalls solide Grafik werden durch die geniale Steuerung nur mühsam ausgeglichen.
Ausgabe: 12/02 | Electronic Arts | ca. € 42,- | **82**



ZUSATZ-CDS UND ADD-ONS VON A-Z



American Conquest: Fight Back
Das erste Add-on zu **American Conquest** schickt Sie mit fünf zusätzlichen Völkern – darunter Deutsche und Holländer – erneut in historische Scharmützel. Im neuen Schlachtfeld-Modus lassen Sie es außerdem ganz ohne Basenbau in Massenschlachten krachen.
07/03 | CDV | ca. € 20,- **77**

Battle Realms: Winter of the Wolf
Für das Add-on **Winter of the Wolf** wurden nicht nur neue Missionen und Einheiten zusammengetragen, Vivendi hat auch kräftig am Feintuning des Rollenspielsystems sowie an der Bedienung geschraubt.
12/02 | Vivendi Universal | ca. € 30,- **85**

Die Gilde: Add-on
Das Add-on **Gaukler, Gruften und Geschütze** erweitert **Die Gilde** um drei neue Berufe, vier neue Gebäudetypen, neue Ämter, Titel und Privilegien, weitere Handels- und Meisterfunktionen sowie um eine verbesserte Grafik-Engine.
03/03 | Jowood | ca. € 16,- **87**

DAoC: Shrouded Isles
Die Ritter der Tafelrunde bekommen Nachwuchs. Mit den Missionen des Add-ons **Shrouded Isles** wird das Mittelalter noch finsterer, die Drachen noch schrecklicher und die Online-Community von **Dark Age of Camelot** noch größer.
02/03 | Wanadoo | ca. € 30,- **84**

Die Sims: Megastar
Erstmals begleiten Sie Ihren Sim zur Arbeit. In der Studio-Stadt wird er Filmstar, Musiker, Fotomodell oder Eintagsfliege – Experten fällen das gnadenlose Urteil. Neue Objekte und soziale Fähigkeiten erweitern das Hauptprogramm.
06/03 | Electronic Arts | ca. € 28,- **83**

Ghost Recon: Island Thunder
Das Add-on besteht leider nur aus viel zu wenigen neuen Missionen und einer Hand voll zusätzlicher Waffen. Damit ist **Island Thunder** leider nur für eingefleischte Fans von **Ghost Recon** eine sinnvolle Erweiterung des Taktik-Shooters.
12/02 | Codemasters | ca. € 24,- **78**

Medal of Honor: Spearhead
In den neun Levels des Shooters wird geballert, was das MG hergibt. Da jede Taktik auf der Strecke bleibt, verliert das Spiel viel seines Charmes. Immerhin gibt's zusätzliche Waffen und zwölf neue Maps für den Mehrspieler-Einsatz.
01/03 | Electronic Arts | ca. € 24,- **71**

Morrowind Tribunal
Eine alte Gottheit sorgt in dem ansonsten so beschaulichen Mournhold für Aufregung. Goblins, mechanische Monster und eine Killerbrigade halten den **Morrowind**-Spieler auf Trab. Nur für erfahrene Abenteurer geeignet!
01/03 | Ubi Soft | ca. € 30,- **90**

Rollercoaster T. 2: Wacky Worlds
50 frische Attraktionen und Zierelemente wie der Eiffelturm, die Freiheitsstatue, Big Ben und Taj Mahal für die Gäste in Parks aus allen Kontinenten machen **Rollercoaster Tycoon 2** noch eine Spur umfangreicher.
06/03 | Atari | ca. € 30,- **77**

NEUZUGANG
Warcraft 3: Frozen Throne
Eine neue Kampagne mit satten 30 Missionen und eine zusätzliche, reinrassige Rollenspielkampagne bieten mehr als so manches Vollpreisspiel. Neue Einheiten hat **Frozen Throne** zwar auch im Angebot, doch die sind eher Nebensache.
08/03 | Vivendi Universal | ca. € 28,- **92**

Anarchy Online: Notum Wars
Dieses Pack enthält das Original des Online-Rollenspiels ebenso wie neue Features: Bebauen und kontrollieren Sie Ihr Territorium, nutzen Sie die höhere Grafik-Auflösung, hören Sie neue Musik und verbesserte Sound-Effekte.
02/03 | Koch Media | ca. € 20,- **79**

Battlefield 1942: Road to Rome
Das Add-on zum Online-Taktik-Shooter enthält acht neue Panzer und Flugzeuge sowie zusätzliche Truppen und Waffen. Vor allem die sechs sizilianischen und italienischen Maps machen das Add-on zu einer sinnvollen Erweiterung.
03/03 | Electronic Arts | ca. € 16,- **86**

Civilization 3: Play the World
Was im Hauptprogramm fehlte, liefert das Add-on nach, nämlich einen Mehrspielermodus. Sowohl via Netzwerk als auch Internet dürfen Hobbystaatschefs in drei Spielmodi gegen- oder miteinander die Welt rundenweise erobern.
02/03 | Atari | ca. € 30,- **85**

Die Siedler 4: Die neue Welt
Zwei Einzel- und drei Mehrspielerkarten sind nur die Dreingabe: Das dritte Add-on zur vierten Ausgabe des Nummer-1-Hits bietet vier Kampagnen mit je fünf Missionen und damit für richtig lange Zeit spannende Unterhaltung.
01/03 | Ubi Soft | ca. € 16,- **80**

Everquest: Planes of Power
Das vierte offizielle Add-on des Online-Rollenspiels **Everquest** beinhaltet neue Eigenschaften wie zusätzliche Fertigkeiten, Zonen, Monster, Zaubersprüche und eine zentrale Storyline, welche die zahlreichen Quests zusammenfügt.
02/03 | Ubi Soft | ca. € 30,- **80**

Industriegigant 2: 1980-2020
Die Lager der Wirtschaftssimulation lassen sich nun sinnvoll managen, aber auch im Umfang hat der **Industriegigant** zugelegt: **1980-2020** enthält drei neue Kampagnen, über 30 Endloskarten, 56 weitere Produkte sowie 20 Transportmittel.
01/03 | Jowood | ca. € 28,- **85**

NEUZUGANG
Morrowind: Bloodmoon
Das zweite Add-on zu **Morrowind** findet in einer wahren Eishölle statt. Gefrorene Seen, eine Mine im Gebirge und jede Menge neue Monster warten auf den Abenteurer. Vor allem aber die Möglichkeit, Werwolf zu werden, sorgt für ein neues Spielerlebnis.
08/03 | Ubi Soft | ca. € 30,- **89**

NEUZUGANG
Neverwinter Nights Add-on
Alles, was die Spieler sich gewünscht hatten, wird in **Der Schatten von Undernzit** erfüllt: weniger Textwüsten, interaktivere Teammitglieder und eine dichtere Story. Auch technisch kann man bei dem inoffiziellen **Baldur's Gate**-Nachfolger keine Mängel finden.
08/03 | Atari | ca. € 30,- **84**

Ultima Online: Age of Shadows
Das Add-on ermöglicht es, Häuser mit Möbeln auszustatten. Es gibt mit dem Totenbeschwörer, der erlegte Monster wiederbelebt, und dem Paladin zwei neue Charakterklassen. Ebenfalls neu: das Gebiet Malas inklusive Team-Quests.
05/03 | Electronic Arts | ca. € 29,- **71**

Zoo Tycoon: Marine Mania
Das Aufbau-Strategiespiel **Zoo Tycoon** wird durch das Add-on um zehn Szenarien erweitert, in denen Sie Ihre Wasserbecken mit Fischen füllen. Solides Add-on mit 20 neuen Tieren, zehn Szenarien und etlichen neuen Gebäuden.
01/03 | Microsoft | ca. € 25,- **74**

SPIELESAMMLUNGEN NACH WERTUNGEN



Play the Games Vol. 5
Für jeden was: **Tiger Woods PGA Tour 2001, Superbike 2001, Commandos 2: Men of Courage, Desperados: Wanted Dead or Alive, C&C: Alarmstufe Rot 2, Monopoly Tycoon, Startopia, Rollercoaster Tycoon, Dark Project 2: The Metal Age** und **Tomb Raider: Die Chronik.**
Eidos | ca. € 45,- **90**

Port Royale Gold
In karibischen Häfen feilschen Sie um Waren und Preise, begeben sich auf Schatzsuche und liefern sich dramatische Seegefechte mit Piraten. In der **Gold**-Box ist zusätzlich das ohnehin kostenlose Add-on enthalten
Bigben | ca. € 25,- **88**

Diablo 2 Gold
Das **Gold**-Pack enthält das actionorientierte Rollenspiel **Diablo 2** sowie das Add-on **Lord of Destruction.** Trotz seines hohen Alters ist **Diablo 2** noch immer die ungeschlagene Referenz in seinem Genre!
Vivendi Universal | ca. € 25,- **86**

Play the Games Vol. 4
Preiswert und immer noch aktuell: **Grand Prix 3, Worms Armageddon, Streetwars, Slave Zero, V-Rally 2, Frontschweine, Sim City 3000, Theme Park World, Urban Chaos, Tomb Raider 4, Daikatana** und **Commandos.**
Atari | ca. € 35,- **86**

Anno 1602 Königsedition
In der **Königsedition** macht **Anno 1602** zusammen mit dem Add-on **Neue Inseln, neue Abenteuer** eine gute Figur – vor allem da der Nachfolger **Anno 1503** spielerisch weitaus anspruchsvoller geworden ist und nicht mehr jedem gefällt.
Atari | ca. € 20,- **85**

Mech Collection 1.0
In der **Mech Collection 1.0** werden das Action-Spiel **Mech Warrior 4: Vengeance** mitsamt dem Add-on **Black Knight** sowie das Echtzeit-Strategiespiel **Mech Commander 2** zu einer unterhaltsamen Sammlung für Mech-Fans vereint.
Microsoft | ca. € 40,- **84**

Half-Life Generation 3
Das Paket enthält die deutsche **Half-Life**-Version, die Add-ons **Opposing Force** und **Blue Shift** sowie die Online-Varianten **Team Fortress** und **Counter-Strike.** Ohne diese jungen Add-ons wäre das Spiel nur aus historischen Gründen interessant.
Vivendi Universal | ca. € 30,- **83**

Star Trek: Elite Force Gold
Elite Force, der erste Ego-Shooter, der auf dem Universum von **Voyager** basiert, schickt Sie in intensiven Einzel- und Mehrspieler-Missionen in den Kampf gegen die Borg. Enthält neben dem Hauptprogramm das **Expansion Pack.**
akTronic | ca. € 10,- **83**

Black Isle Compilation
Hiermit haben sich Black Isle Studios ihren Ruf erarbeitet: **Baldur's Gate, Planescape Torment, Icewind Dale** sowie die Add-ons **Die Legenden der Schwertküste** und **Herz des Winters** füllen diese etwas veraltete Rollenspiel-Compilation.
Ubi Soft | ca. € 16,- **81**

Serious Sam Gold Edition
Die **Gold Edition** enthält beide Teile des Ego-Shooters zuzüglich elf neuer Einzelspieler- und 14 Mehrspielerkarten für **The First Encounter**, fünf neue Einzelspielerkarten für **The Second Encounter** sowie **Trisk's Episode** mit vier Einzelspielerkarten.
Take 2 | ca. € 18,- **81**

Gold Games 6
Immer noch gut: **Siedler 4, Gothic, Starlancer, Motocross Madness 2, Pool of Radiance, Rally Championship 2002, Battle Realms, Rayman M, Silent Hunter 2, Evil Twin, Conflict Zone, Warlords Battlecry 2, El Dorado** und **Schiene & Straße.**
Ubi Soft | ca. € 20,- **88**

Empire Earth Gold Edition
Das **Civilization** unter den Echtzeit-Strategiespielen bringt über Epochen hinweg enorm viel Spaß. Die **Gold Edition** enthält zusätzlich das Add-on **Zeitalter der Eroberungen** und das offizielle Lösungsbuch.
Vivendi Universal | ca. € 35,- **86**

Operation. Flashpoint: GotY Edition
Operation Flashpoint enthält in der **Game of the Year Edition** das Hauptspiel sowie die Add-ons **Red Hammer** und **Resistance.** Der Taktik-Shooter mag grafisch nicht mehr ganz aktuell sein, spielerisch wird er noch lange Zeit in der oberen Liga mitmischen.
Codemasters | ca. € 46,- **86**

Age of Empires 2 Gold Edition
Die **Gold Edition** des Echtzeit-Strategiespiels **Age of Empires** ist spätestens seit dem Erscheinen von **Age of Mythology** nicht mehr ganz aktuell. Immerhin enthält sie neben dem Hauptprogramm das Add-on **The Conquerors** und einige Bonuskarten.
Microsoft | ca. € 40,- **85**

Die Siedler Platin Edition
Hier ist alles drin, was jemals in 2D siedelte: **Die Siedler Gold Edition, Die Siedler 2 Gold Edition, Die Siedler 3 Gold Edition, Die Siedler 4 Gold Edition** und das der letzten Sammlung fehlende Add-on **Die neue Welt.** Das absolut vollständige Komplettwerk!
Ubi Soft | ca. € 45,- **85**

Everquest Europa
Die Sammlung **Everquest Europa** enthält das Online-Rollenspiel **Everquest** und die Add-ons **Ruins of Kunark, Scars of Velious** und **Shadows of Luclin.** Da all diese Titel im langen Online-Einsatz gereift sind, sind sie jedem neuen Titel vorzuziehen.
Ubi Soft | ca. € 35,- **84**

Ghost Recon: Complete
Zusammen mit den Add-ons **Desert Siege** und **Island Thunder** kann das ehemalige Highlight des Taktik-Shooter-Genres noch einmal für Spielspaß sorgen. Trotz angestaubter Technik ist die Sammlung noch immer eine Empfehlung wert.
Ubi Soft | ca. € 45,- **83**

Anstoß Meister-Edition
Die **Anstoß Meister-Edition** enthält neben der Wirtschaftssimulation **Anstoß 3** auch die Fußballsimulation **Anstoß Action.** Zwar hält die Bedienung keinen modernen Ansprüchen stand, **Anstoß 3** hat aber weniger Fehler als der Nachfolger.
Atari | ca. € 35,- **82**

Tropico Gold
Als Diktator einer Bananenrepublik haben Sie stets Angst vor Ihren Generälen, Spionen und Arbeitern. Im Paket sind das Originalspiel, das Add-on **Paradise Island**, zwölf neue Szenarien, ein Strategy-Guide und ein Making-of-Video.
akTronic | ca. € 10,- **80**

Giganten Gold
Die beiden Erstausgaben von **Der Industriegigant** und **Der Verkehrsgigant** machen **Giganten Gold** zu einer herausfordernden, technisch aber nicht mehr ganz aktuellen Sammlung für die Fans von Wirtschaftssimulationen.
Koch Media | ca. € 10,- **80**



SCHWARZE LISTE NACH WERTUNGEN

Finger weg: die schlechtesten Spiele im Händlerregal!

Gurke des Monats
Premium Kartenspiele
Die Kartenspielsammlung ist zwar günstig, weiß aber mit unbekannten Spielen, kaum erkennbarer Gegnerintelligenz, schwacher Grafik und miserablem Sound dennoch zu enttäuschen.
Anbieter: Modern Games | Preis: € 8,-

Titel	Hersteller	Wertung	Ausgabe	Preis
Der König von Mallorca	Modern Games	1	09/02	€ 15,-
Erotica Island	CDV	1	02/02	€ 10,-
Cruncher in Mazeland	Koch Media	2	04/03	€ 8,-
Lady Cruncher	Koch Media	2	04/03	€ 8,-
Froggies	Koch Media	2	04/03	€ 8,-
KlassiKicker	Hemming AG	3	10/02	€ 10,-
Moorhuhn X	Phenomedia	3	07/03	€ 10,-
W.A.R. Soldiers	Asylum Games	3	01/03	€ 15,-
3D Missile Madness	Kellas	4	03/03	€ 18,-
Comic Kicker Europa	Rondomedia	4	02/02	€ 15,-
Biathlon 2002	Atari	5	04/02	€ 25,-
Elvis	Koch Media	6	08/02	€ 20,-
Winter Spiele 2002	Blackstar	6	04/02	€ 30,-
Biathlon 2003	Atari	7	03/03	€ 28,-
Cubix: Race 'n' Robots	Atari	7	05/02	€ 35,-
Melker: Die Elchjagd	Rondomedia	7	02/02	€ 15,-
Cyber-Huhn	Modern Games	9	01/03	€ 11,-
Legend of Zord	Modern Games	9	07/03	€ 30,-
Matchbox Emergency Patrol	THQ	10	02/02	€ 25,-
Sponge-Bob: Employee o. t. Month	THQ	12	06/03	€ 20,-
Power Rangers: Time Force	THQ	13	02/02	€ 35,-
Hot Wheels: Jetz	THQ	14	02/02	€ 25,-
Premium Kartenspielsammlung	Modern Games	15	08/03	€ 8,-

ALLE SPIELE-NEUERSCHEINUNGEN VON A-Z

Kaufberatung total: alle Neuheiten der vergangenen Monate im Wertungsvergleich

Titel	Wertung	Ausgabe	Preis
Amenophis	42	05/03	€ 20,-
American Conquest: Fight Back	77	07/03	€ 40,-
Apache AH-64 Air Assault	48	05/03	€ 20,-
Bandits: Phoenix Rising	62	06/03	€ 40,-
Battlefield 1942: Road to Rome	86	03/03	€ 15,-
Big Mutha Truckers	69	06/03	€ 35,-
Blitzkrieg	84	04/03	€ 50,-
Böse Nachbarn	58	04/03	€ 19,-
Bomba	38	08/03	€ 10,-
Breath of Fire 4	60	06/03	€ 30,-
Café International	59	07/03	€ 10,-
Casino Inc.	69	05/03	€ 30,-
Chaser	71	06/03	€ 45,-
Cold Zero	76	04/03	€ 45,-
Colin McRae Rally 3	85	07/03	€ 45,-
Cruncher in Mazeland	2	04/03	€ 8,-
C.S.I.: Crime Scene Investigation	62	06/03	€ 28,-
Das achte Weltwunder	85	05/03	€ 28,-
Das Geheimnis der Mumie	23	07/03	€ 30,-
Das Mysterium von Zelenhgorm	62	08/03	€ 35,-
Day of Defeat	70	07/03	€ 30,-
Delta Force: Black Hawk Down	81	05/03	€ 45,-
Devastation	69	06/03	€ 44,-
Die Sims: Megastar	83	06/03	€ 28,-
Dino Crisis 2	33	06/03	€ 28,-
Downtown Run	57	06/03	€ 30,-
Dragon Throne	39	06/03	€ 30,-
Dragon's Lair 3D	65	05/03	€ 30,-
DTM Race Driver	89	04/03	€ 45,-
Enclave	80	05/03	€ 40,-
Enter the Matrix	71	07/03	€ 45,-
Eve: The Second Genesis	77	08/03	€ 45,-
Extinction	21	07/03	€ 10,-
F1 Challenge 99-02	84	07/03	€ 40,-
Freelancer	86	04/03	€ 45,-
Froggies	2	04/03	€ 8,-
Gefeuert! Dein letzter Tag	14	05/03	€ 19,-
Ghost Master	83	08/03	€ 45,-
GTA Vice City	91	07/03	€ 45,-
Heaven & Hell	72	08/03	€ 45,-
Hulk	61	08/03	€ 45,-
I.G.I. 2 – Covert Strike	81	04/03	€ 45,-
Indiana Jones: Legende der Kaisergruft	81	05/03	€ 45,-
Jurassic Park	80	05/03	€ 45,-
Lady Cruncher	2	04/03	€ 8,-
Legend of Zord	9	07/03	€ 30,-
Master of Orion 3	52	05/03	€ 45,-
Matchball Tennis	22	08/03	€ 30,-
Metal Gear Solid 2 – Substance	86	04/03	€ 40,-
Moorhuhn X	3	07/03	€ 10,-
Morrowind: Bloodmoon	89	08/03	€ 30,-
Moto GP2	79	07/03	€ 30,-
NASCAR 2003	78	04/03	€ 30,-
Neverwinter Nights: Schatten v. Undernzit	84	08/03	€ 30,-
Next Generation Tennis	37	07/03	€ 30,-
O.R.B.	73	06/03	€ 38,-
Pet Racer	33	08/03	€ 15,-
Pet Soccer	22	08/03	€ 15,-
Planetside	82	08/03	€ 50,-
Praetorians	85	04/03	€ 45,-
Premium Kartenspielsammlung	15	08/03	€ 8,-
Pure Pinball	70	07/03	€ 30,-
Purge	74	08/03	€ 40,-
Radsport Manager 2003/2004	53	08/03	€ 40,-
Rails Across America	60	06/03	€ 16,-
Raven Shield	86	04/03	€ 45,-
Rayman 3: Hoodlum Havoc	78	04/03	€ 27,-
Red Faction 2	51	06/03	€ 20,-
Restaurant Gigant	50	05/03	€ 50,-
Rise of Nations	79	07/03	€ 45,-
Robocop	42	07/03	€ 45,-
Rollercoaster Tycoon: Wacky Worlds	77	06/03	€ 30,-
Salammbo	69	07/03	€ 35,-
Silent Hill 2	80	03/03	€ 45,-
Sniper	27	05/03	€ 45,-
Splinter Cell	90	03/03	€ 45,-
Sponge-Bob: Employee of the Month	12	06/03	€ 20-
Star Trek: Elite Force 2	83	08/03	€ 45,-
Starsky & Hutch	75	08/03	€ 35,-
Strategic Command	60	08/03	€ 28,-
Strike Fighters	60	05/03	€ 40,-
Thorgal	52	05/03	€ 30,-
Top Gun: Combat Zone	41	06/03	€ 45,-
Tropico 2	82	06/03	€ 45,-
Unreal 2	92	03/03	€ 50,-
Vandell	48	04/03	€ 30,-
Vietcong	78	05/03	€ 50,-
Vietnam – Line of Sight	69	05/03	€ 20,-
Waldmeister Sause	19	07/03	€ 15,-
Warcraft 3: Frozen Throne	92	08/03	€ 28,-
Warrior Kings Battles	60	05/03	€ 40,-
Wildlife Park	68	07/03	€ 45,-
Will Rock	70	07/03	€ 30,-
World War 2: Frontline Command	79	06/03	€ 45,-
X-Men 2: Wolverine's Revenge	60	06/03	€ 40,-
Zapper	56	04/03	€ 50,-

Sudden Strike 2



In **Sudden Strike 2** fördern Sie kein Öl und errichten keine Fabriken. Als General im Zweiten Weltkrieg planen Sie nur die Gefechte. Egal ob Sie für die US Army, Briten, Japaner, Deutschen oder die Rote Armee ins Feld ziehen: Jeder Schritt will wohl überlegt sein, denn Verluste können Sie nicht einfach ersetzen. Das anspruchsvolle und realitätsnahe Echtzeit-Strategiespiel gibt dem Spieler hunderte Einheiten – nur wer sich auf deren Management einlässt, wird Spaß haben.

TESTURTEIL CLASSICS
SUDDEN STRIKE 2 – 75

ENTWICKLER	ANBIETER
Fireglow	CDV
PREIS	**TERMIN**
Ca. € 30,-	Erhältlich
USK	**SPRACHE**
Ab 16 Jahren	Deutsch

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **BLITZKRIEG** oder **SUDDEN STRIKE** mochten.

Racing Simulation 3



Die Fahrzeuge und Strecken von **Racing Simulation 3** haben auch ohne FIA-Lizenz Ähnlichkeit mit ihren Vorbildern, fahrerisch erinnert das Spiel jedoch eher an ein Kart-Spiel: Die Gegner sind recht langsam, Fahrzeugschäden haben kaum Auswirkungen auf das Fahrverhalten und die Strecken fahren sich mit ihren schnellen Kurvenkombinationen und entschärften Schikanen sehr actionreich. Mit Setup, Telemetrie und Wettereffekten ist **RS 3** eine zwar einsteigerfreundliche, aber ernst zu nehmende Simulation.

TESTURTEIL CLASSICS
RACING SIMULATION 3 – 66

ENTWICKLER	ANBIETER
Ubi Soft	Ubi Soft
PREIS	**TERMIN**
Ca. € 15,-	Erhältlich
USK	**SPRACHE**
Ohne	Deutsch

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **GRAND PRIX 4** oder **DTM RACE DRIVER** mochten.

Tony Hawk's **Pro Skater 2**



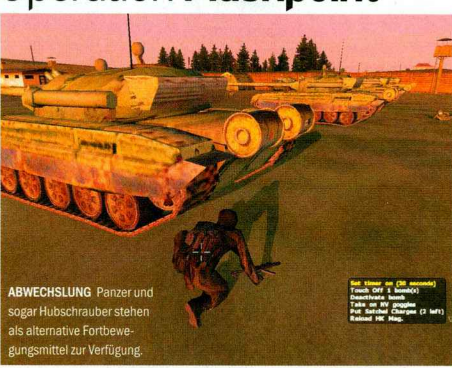
Für einen Skater ist **Tony Hawk's Pro Skater** die einzig nennenswerte Simulation. Obwohl Teil 3 längst in den Läden steht und Teil 4 kürzlich angekündigt wurde, kann der zweite Teil der Serie noch immer überzeugen: In Skate-Parks führt man mit der genial einfachen Steuerung sehenswerte Tricks und schnitzeljagdähnliche Aufgaben aus, um immer neue Parks und Boards freizuschalten. Mit dem gut zu bedienenden Editor können sogar eigene Parks und Aufgaben entworfen werden.

TESTURTEIL CLASSICS
TONY HAWK'S PRO SKATER 2 – 85

ENTWICKLER	ANBIETER
Gray Matter	Green Pepper
PREIS	**TERMIN**
Ca. € 7,-	Erhältlich
USK	**SPRACHE**
Ab 6 Jahren	Deutsch

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **SUPREME SNOWBOARDING** oder **DAVE MIRRA BMX** mochten.

Operation **Flashpoint**



ABWECHSLUNG Panzer und sogar Hubschrauber stehen als alternative Fortbewegungsmittel zur Verfügung.

Einer der besten Taktik-Shooter der letzten Jahre ist endlich für wenig Geld zu haben.



Das 3D-Actionspiel **Operation Flashpoint** versetzt Sie ins Jahr 1985, in eine Zeit, in der die Sowjetunion noch das Reich des Bösen und die Amerikaner die unerschrockenen Wächter der Freiheit waren. In dem fiktiven Kalter-Krieg-Szenario stehen sich Russen und Amis auf zwei unbedeutenden Inseln gegenüber, nur getrennt durch ein drittes, neutrales Eiland. Als eines schönen Tages unversehens eine Armee auf dieser Insel einfällt, mag zunächst niemand daran glauben, dass hinter der Invasion die Roten stecken könnten. Sie erleben die Geschichte in der Haut von David Armstrong, seines Zeichens Gefreiter bei den amerikanischen Streitkräften auf Malden. Obwohl die Steuerung direkt aus **Unreal Tournament** oder **Half-Life (dt.)** stammen könnte, sind die Feuergefechte ein ganzes Stück realistischer als in den üblichen Action-Shootern. Ein, zwei Kugeln genügen und Ihr Alter Ego beißt in die Gras-Texturen.

TESTURTEIL CLASSICS
OPERATION FLASHPOINT – 86

ENTWICKLER	ANBIETER
Bohemia	Codemasters
PREIS	**TERMIN**
Ca. € 15,-	18.07.03
USK	**SPRACHE**
Ab 16 Jahren	Deutsch

Dieses Spiel könnte Ihnen gefallen, wenn Sie **RAINBOW SIX** oder **BATTLEFIELD 1942** mochten.

ALLE CLASSIC-NEUERSCHEINUNGEN VON A-Z

Titel	Hersteller	Wertung	Preis
Battle Realms	ak Tronic	88	€ 10,-
Beach Life	Eidos	74	€ 20,-
Blood Omen 2	Eidos	62	€ 20,-
Call to Power 2	ak Tronik	81	€ 10,-
Civilization 3	Atari	85	€ 30,-
Commandos 2	Eidos	92	€ 20,-
Cultures 2	Jowood	84	€ 23,-
Der Patrizier 2 Gold Edition	Ascaron	85	€ 28,-
Der Verkehrsgigant	Jowood	77	€ 10,-
Desperados	Atari	87	€ 15,-
Diablo 2 Gold	Vivendi Universal	86	€ 25,-
Die Siedler 4	ak Tronic	80	€ 10,-
Die Siedler Platin Edition	Ubi Soft	85	€ 45,-
Die Sims – Deluxe Edition	Electronic Arts	90	€ 50,-
Earth2150 Trilogy	Alive	79	€ 10,-
Emperor – Die Schlacht um Dune	Electronic Arts	78	€ 15,-
Empire Earth	Vivendi Universal	86	€ 15,-
Empire Earth Gold Edition	Vivendi Universal	86	€ 35,-
Etherlords	Koch Media	82	€ 10,-
Eurofighter Typhoon	Koch Media	88	€ 10,-
FIFA 99	Green Pepper	70	€ 7,-
FIFA 2002	Electronic Arts	88	€ 15,-
Frontline Attack	Eidos	80	€ 20,-
Fußballmanager 2002	Electronic Arts	80	€ 10,-
Icewind Dale	Virgin Interactive	82	€ 11,-
LucasArts Adventure Pack	THQ	80	€ 20,-
Mech Collection 1.0	Microsoft	84	€ 40,-
NHL 2002	Electronic Arts	89	€ 15,-
No One Lives Forever – GotY	Vivendi Universal	85	€ 13,-
NEU Operation Flashpoint	Codemasters	86	€ 15,-
Pool of Radiance 2	ak Tronic	70	€ 10,-
Port Royale Gold	Bigben	88	€ 25,-
NEU Racing Simulation 3	Ubi Soft	66	€ 15,-
Rally Trophy	Koch Media	82	€ 10,-
Serious Sam 2	ak Tronic	70	€ 10,-
Starfleet Command	Virgin Interactive	82	€ 11,-
Star Trek: Armada	ak Tronic	75	€ 10,-
Stronghold	ak Tronic	84	€ 10,-
NEU Sudden Strike 2	CDV	75	€ 30,-
Supercar Street Challenge	Green Pepper	62	€ 6,-
S.W.I.N.E.	Jowood	81	€ 8,-
Syberia	Vivendi Universal	67	€ 20,-
Throne of Darkness	Vivendi Universal	73	€ 15,-
NEU Tony Hawk's Pro Skater 2	Green Pepper	85	€ 7,-
Tony Hawk's Pro Skater 3	ak Tronik	91	€ 10,-
Tropico Gold	ak Tronic	80	€ 10,-
Vampire: Die Maskerade	Green Pepper	81	€ 7,-
Wiggles	Atari	87	€ 15,-

3 PC Games + 1 Sonderheft | **Angebot**

Abräumen und sparen



Wer jetzt beim PC-Games-**Miniabo** zuschlägt, spart doppelt: den Weg zum Kiosk und Geld. Für **9,90 €** gibt's **3 Ausgaben** PC Games + **1 Sonderheft.** Also gleich draufhalten!

PC Games: Das ultimative Software-Archiv für PC-Spieler

Spielabstürze, Grafikfehler, instabiles Betriebssystem? Sie brauchen Patches, Updates, Tools und Treiber? Da hilft nur eine zeitraubende und teure Internet-Recherche. Oder: Sie greifen zum neuen Sonderheft der PC Games: Auf fünf randvollen CDs hat die Redaktion alles Wichtige zusammengestellt, was PC-Spieler derzeit brauchen: 70 aktuelle Patches, 100 Treiber, 80 Zusatz-Levels und Mods, 40 Counter-Strike-Maps und die besten 60 Tools zur Systempflege.

PC Games: Tipps & Tricks

Mit dem 100 Seiten starken PC Games Sonderheft Tipps & Tricks bleiben keine Fragen offen. Neben Profitipps zu Spielen wie Anno 1503, Die Sims: Megastar, Enter The Matrix und Tropico 2 bietet das Heft ausführliche Komplettlösungen zu Highlights wie Freelancer, GTA Vice City. Tropico 2 und vielen anderen. Zusätzlich liegen dem Heft noch vier CDs bei. Neben Treibern, Patches, Spiele-Updates, Demos, Maps und Mods finden Sie auf einer eigenen CD zwei Jahrgänge PC Games im PDF-Format.



PC Games Hardware: Digitale Fotografie

Hier dreht sich alles um digitale Kameras. In großen Marktübersichten finden Sie Empfehlungen zu aktuellen Kameras und den passenden Speichermedien. Zudem gibt es mehrere Workshops im Heft: Was muss ich bei der Motivsuche beachten? Wie bekomme ich eine perfekte Aufnahme? Welche Möglichkeiten der Nachbearbeitung und Veröffentlichung gibt es? Inklusive 4,2-GByte-DVD mit Vollversionen, Freewaretools und Firmware-updates für alle wichtigen Kameratypen.

Coupon ausgefüllt auf eine Postkarte kleben und ab damit an: PC Games, Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf. Für Österreich: Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif.

Ja, ich möchte das Miniabo der PC Games.

- ❐ Senden Sie mir drei Ausgaben der PC Games mit DVD + 1 Sonderheft für € 9,90!
- ❐ Senden Sie mir drei Ausgaben der PC Games mit CD-ROM inkl. Bonus-CD (nur im Abo!) + 1 Sonderheft für € 9,90!

Absender

Name, Vorname

Straße, Nr.

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail-Adresse (für weitere Informationen)

Datum, Unterschrift des Abonnenten (b. Minderjährigen ges. Vertreter)

Bitte senden Sie mir folgendes Sonderheft: (bitte nur ein Heft ankreuzen)

- ❐ „PC Games: Das ultimative Software-Archiv für PC-Spieler" (Art.-Nr. 002249)
- ❐ „PC Games: Tipps & Tricks" (Art.-Nr. 002321)
- ❐ „PC Games Hardware: Digitale Fotografie" (Art.-Nr. 002323)

(Die Lieferung erfolgt nur, solange der Vorrat reicht.)

Gefällt mir PC Games, so muss ich nichts weiter tun. Ich erhalte das Magazin jeden Monat frei Haus zum Preis von nur € 55,20/Jahr (= € 4,60/Ausg.); Ausland € 68,40/Jahr; Österreich € 64,20/Jahr. Versandkosten übernimmt der Verlag. Das Abo kann ich jederzeit kündigen, Geld für schon gezahlte, aber nicht gelieferte Ausgaben erhalte ich zurück. Gefällt mir PC Games wider Erwarten nicht, so gebe ich einfach nach Erhalt des 2. Heftes kurz schriftlich Bescheid. Postkarte genügt.

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❐ Bequem per Bankeinzug (Prämienlieferzeit ca. 2-3 Wochen)

Kreditinstitut:

Konto-Nr.

BLZ

Kontoinhaber:

❐ Gegen Rechnung (Prämienlieferzeit 6-8 Wochen)

PG MI 01

COMPUTEC MEDIA AG, Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth; Vorstandsvorsitzender Christian Geltenpoth

Einfach und bequem online abonnieren:

abo.pcgames.de

Dort finden Sie auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von PC Games und weiterer COMPUTEC-Magazine.



TIPPS & TRICKS

Warcraft 3: The Frozen Throne

Eine neue Bedrohung zieht in Azeroth herauf. Stellen Sie sich der Herausforderung und ziehen Sie mit unserem Schlachtplan in den Krieg, um Ihren Anspruch auf den eisigen Thron geltend zu machen.

Inhalt dieser Ausgabe

TIPPS & TRICKS SERVICE

Sie kommen einfach nicht weiter, verzweifeln am letzten Endgegner oder hängen frustriert an Ihrem Lieblingstitel fest? PC Games hat die Lösung: Per Download oder blitzschnellem Faxabruf bieten wir Ihnen eine aktuelle Auswahl an Spielelösungen, Cheats und Kurztipps. Bei gezielten Einzelfragen wenden Sie sich direkt an unser Expertenteam „PC Games hilft" oder nutzen Sie die Hotline.



PCG hilft

Per E-Mail an die jeweiligen Genre-Experten. Die Adressen finden Sie auf den Seiten 124/125.

Per E-Mail an die Tipps&Tricks-Redaktion (**hilfe@pcgames.de**)

Per Eintrag im Tipps&Tricks-Forum auf **www.pcgames.de**

Wir versuchen, so viele Fragen wie möglich direkt zu beantworten. Darüber hinaus drucken wir in jeder Ausgabe die interessantesten Fragen in „PC Games hilft" ab. Bitte beachten Sie, dass wir bei der Vielzahl an Fragen, die täglich bei uns eingehen, eine Vorauswahl treffen müssen. Alle eingehenden Fragen werden zunächst automatisch beantwortet und dann weiterbearbeitet.



Tipps & Tricks Hotline

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht im Tipps&Tricks-Teil von PC Games angesprochen wurde? Dann erhalten Sie ab sofort kompetente Hilfe per Telefon: Unsere Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels – und das fast rund um die Uhr:

0190/82 48 34*
Täglich von 8-24 Uhr

* Der Anruf kostet pro Minute € 1,86.

FAX

So funktioniert's: Stellen Sie Ihr Faxgerät auf die Funktion „Faxabruf" (ggf. im Handbuch unter „Faxabruf" bzw. „Faxpolling" nachschlagen). Anschließend wählen Sie die jeweils angegebene Faxnummer plus die entsprechende Nummer der gewünschten Tipps – sofort bekommen Sie die Lösung druckfrisch auf den Tisch. Die Gebühren in Höhe von 1,86 €/Minute werden dann auf Ihrer nächsten Telefonrechnung ausgewiesen.

Faxabruf-Durchwahl: 0190 - 829067 - xxx

Titel	Seiten-Umfang	Nummer
Age of Mythology (Teil 1/2)	4	501
Age of Mythology (Teil 2/2)	8	528
Anno 1503 – Alle Tipps	8	502
Anno 1503 – Die besten Tipps	4	517
BF 1942 Multiplayer-Tipps	6	503
Blitzkrieg	4	504
Delta Force: Black Hawk Down	2	530
Die Sims: Deluxe Edition	4	521
Die Sims: Megastar Grundlagen	2	533
DTM Race Driver	4	510
Dungeon Siege (Teil 1/2)	6	506
Dungeon Siege (Teil 2/2)	6	507
Dungeon Siege Chicken-Level	2	505
Enter the Matrix Grundlagen-Tipps	2	512
Freelancer	8	519
Gothic 2	8	529
GTA 3 Komplettlösung	10	508
GTA 3 Profi-Tipps	4	509
GTA: Vice City Komplettlösung	12	534
Hitman 2 Komplettlösung	8	511
Indiana Jones 6	6	522
James Bond 007: Nightfire	4	527
Jedi Outcast	4	513
Mafia Komplettlösung	8	514
Morrowind	4	515
Neverwinter Nights	4	516
OFP: Resistance	7	520
Raven Shield	2	523
Rise of Nations Grundlagen	4	518
Sim City 4	4	535
Splinter Cell	8	536
Tropico 2 Grundlagen-Tipps	4	537
Tropico 2 Komplettlösung	4	532
Vietcong	4	531
Warcraft 3 KL (Teil 1/2)	6	524
Warcraft 3 KL (Teil 2/2)	4	525
Warcraft 3 Multiplayer	4	526

PC Games hilft

TOP-THEMA GTA: VICE CITY

Speicherfrage

Könnt ihr mir sagen, ob beziehungsweise wo und wie ich bei GTA: Vice City speichern kann? Wo verbleiben dann eigentlich meine ganzen Autos und Motorräder, ohne dass sie verschwinden? KAMINSKI, PER E-MAIL

Ralph Wollner: Natürlich können Sie Ihren gesamten Fuhrpark abspeichern, so dass Ihre Gefährte vorhanden bleiben. Alles, was Sie dafür benötigen, ist ein Speicherpunkt mit einer Garage. Sie müssen sich entsprechend ein geeignetes Eigenheim in Vice City zulegen. Besonders empfehlenswert sind dabei:

Elswanko Casa: Das Anwesen verfügt über eine Garage und kostet wegen der guten Lage satte 8.000 Dollar. Sie finden das Gebäude südlich des North-Point-Einkaufszentrums. Ein optimaler Stützpunkt, mit dem Sie das westliche Festland von Vice City bestens kontrollieren können.

Links View Apartments: Die strategisch wichtige Wohnanlage liegt zwischen Leaf Links und dem Vice-Point-Polizeirevier. Sie kostet 6.000 Dollar und verfügt über eine Garage.

Haman Condo: Die Nobel-Hütte liegt im Häuserblock östlich vom Memorial-Stadion und kostet satte 14.000 Dollar, hat aber viel zu bieten: Neben drei Garagen verfügt das Anwesen als einzige Immobilie über einen Hubschrauber-Landeplatz samt Maverick-Helikopter. Diese Anschaffung bietet die schnellste Möglichkeit, um sich in den Vice-City-Luftraum zu begeben.

Schutt und Asche

Ich stecke bei der oben genannten Mission von Avery fest! Ich soll ein Gebäude sprengen, aber mein RC-Hubschrauber ist immer schon vor dem dritten Ziel hinüber. Haben Sie einen Tipp, mit dem ich diese Mission schaffe? GEORG, PER E-MAIL

Ralph Wollner: Bei dieser Mission gibt es einen einfachen Trick: Der Timer startet erst, nachdem Sie die erste Bombe gelegt haben. Fliegen Sie deshalb mit der ersten „Ladung" in das oberste Stockwerk und platzieren Sie den Sprengsatz. Jetzt arbeiten Sie die Stockwerke von oben nach unten ab. Achten Sie darauf, dass Sie so hoch fliegen, dass Sie die Bauarbeiter nicht attackieren können. Die wenigen bewaffneten Wachen schalten Sie aus, indem Sie die Rotorblätter als Waffe missbrauchen. Mit diesem Tipp sollte die Mission einfach zu bewältigen sein.

Fluchtfahrer

Ich habe ein Problem in der Mission „Der Fahrer". Dabei soll ich einen Fluchtfahrer für meine Gang anheuern. Er will sich mir nur anschließen, wenn ich ihn in einem Straßenrennen besiege. Allerdings fährt er einen Sabre Turbo, der abgeht wie Schmitz' Katze, und ich muss mit einer langsamen Schrottmühle zurechtkommen. Wie soll ich den Sabre bloß abhängen? PETER, PER E-MAIL

Ralph Wollner: Zugegeben, die Mission ist wirklich schwierig. Wegen der fehlenden PS haben Sie gegen den Sabre Turbo im normalen Wettrennen kaum eine Chance. Sobald das Rennen startet, müssen Sie versuchen, den Gegner so zu rammen, dass er von der Straße abkommt. Jetzt heizen Sie davon und retten den Vorsprung ins Ziel.

Gewinnbringende Gebäude

Welche Gebäude bringen mir im Spiel eigentlich Profit ein, wenn ich sie kaufe? SVEN, PER E-MAIL

Ralph Wollner: Sobald Sie die Mission „Tommy Vercetti: Crash Action" absolviert haben, können Sie die folgenden gewinnbringenden Einrichtungen erwerben. Bei vielen Gebäuden müssen Sie zunächst einige Missionen absolvieren, bevor die Investition auch Gewinne abwirft. Achten Sie darauf, Ihre Profite regelmäßig abzuholen. Einige Gebäude müssen gekauft werden, um das Spiel zu beenden:

- Die Werft
- Cherry Poppers Eiscreme
- Der Pole Position Club
- Kaufman-Taxiunternehmen
- Sunshine Autos
- Das Filmstudio
- Die Druckerei
- Der Malibu-Club

Pizzadienst

Ich habe eine Frage zu einer der Submissionen. Ich habe jetzt als Pizzafahrer angefangen und soll nun meine erste Lieferung austragen. Das Problem ist, wie kann ich überhaupt die Mafiatorten meinen Kunden „zuwerfen"? GEORG, PER E-MAIL

Ralph Wollner: Das Ausliefern der Pizzen ist eigentlich keine große Hürde. Sie müssen einfach den gelben Einzeichnungen auf Ihrem Radar folgen, um zu den hungrigen Kunden zu gelangen. Fahren Sie jetzt langsam am potenziellen Käsefladenvertilger vorbei, schauen Sie zur Seite und drücken Sie die Feuertaste. Schon erhält der Hungrige den Italo-Mampf.

DTM RACE DRIVER Rammtechniken

In der PC Games 04/03 steht bei den DTM-Tipps unter anderem, dass man den Gegner durch gezieltes Rammen von der Strecke stoßen kann. Doch entweder bin ich nicht fähig dazu, derartige Manöver durchzuführen, oder Sie haben irgendetwas Falsches in den Artikel geschrieben. Vielleicht können Sie mir ja noch einmal einen Tipp geben, da ich es schon 1.000 Mal versucht habe. Doch das Ergebnis war meistens dasselbe: Anstelle des Gegners lande nur ich immer im Kiesbett oder an sonstigen Streckenbegrenzungen. BERNHARD, PER E-MAIL

Justin Stolzenberg: Es ist wirklich nicht ganz einfach, die gewitzten Computergegner von der Strecke abzubringen. Damit Ihnen dies dennoch gelingt, beachten Sie Folgendes:

Begeben Sie sich in den Windschatten des Vordermanns, indem Sie sich an sein Heck heften.

Verfolgen Sie ihn so lange, bis Sie an eine steile Kurve kommen, die von einem Kiesbett oder anderen Hindernissen umgeben ist.

Jetzt fahren Sie dem Gegner schräg von hinten in die Seite. Normalerweise verliert er die Kontrolle über das Fahrzeug und brettert in die Hindernisse.

Sie können allerdings auch den zu langen Bremsweg der Computergegner nutzen und auf gleiche Höhe auffahren. Da der Gegner versucht, in die Kurve einzuscheren, fährt er Ihnen unweigerlich in die Seite. Nun müssen Sie nur noch gegensteuern und der Widersacher bügelt geradeaus in die Prärie. Bei dieser Variante können Sie den durch den Stoß entstandenen Geschwindigkeitsschub ausnutzen und ohne Zeitverlust weiterflitzen.



ENTER THE MATRIX Swat-Hubschrauber

Selbst im leichtesten Spielmodus schaffe ich es nicht, mit Ghost den überstarken SWAT-Hubschrauber im Nordflügel des Flughafens aus der Luft zu holen. Durch die abgeseilten SWAT-Trupps verliere ich einfach zu schnell meine Lebenspunkte. Gibt es da einen Trick, den Heli schneller zu erledigen? SCYTERO, PER E-MAIL

Florian Weidhase: Laden Sie am besten einen Spielstand vor dem Kampf mit dem Helikopter. Achten Sie darauf, möglichst viel Munition und je fünf Betäubungs- und Blendgranaten (im

Die PC-Games-Spiele-Experten


Florian Weidhase – Strategie- & Actionspiele – fw@pcgames.de

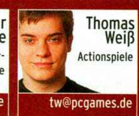

Petra Maueröder – Strategiespiele – pm@pcgames.de


Rüdiger Steidle – Strategiespiele – rs@pcgames.de


Bernd Holtmann – Performance & Tuning – bh@pcgames.de


Christian Müller – Actionspiele – cm@pcgames.de


Ansgar Steidle – Abenteuer- & Actionspiele – as@pcgames.de


Thomas Weiß – Actionspiele – tw@pcgames.de

Raum, wo die beiden SWAT-Soldaten durch die Scheibe springen) dabeizuhaben. Übrigens, im Raum mit den Wachmännern können Sie die Kiste mit den Granaten immer wieder aufnehmen, wenn Sie Granaten verbraucht haben. Benutzen Sie nach Möglichkeit die MP5 nicht, bevor Sie beim Helikopter angelangt sind, um Munition zu sparen. Aber auch wenn Sie noch so gut schießen, holen Sie den Hubschrauber nicht gleich beim ersten Vorbeiflug vom Himmel. Zwei bis drei Angriffswellen der SWAT-Trupps müssen Sie schon überstehen. Bleiben Sie in Deckung, bis der Heli aufhört zu feuern. Springen Sie jetzt schnell hervor und setzen Sie gezielt den Fokus ein, wenn Sie auf den Helikopter feuern. Gehen Sie nicht zu nahe ans Fenster, damit Ihre Schüsse nicht ins Leere gehen. Sobald der Hubschrauber vorbeigeflogen ist, drehen Sie sich um und gehen links oder rechts an der Wand in Deckung. Setzen Sie die Granaten gezielt gegen die Polizisten ein.

ENTER THE MATRIX Play & View

In der letzten Ausgabe stand, dass die entsprechenden Hack-Befehle nicht richtig funktionieren, stimmt das? MARKUS, PER E-MAIL

Florian Weidhase: Wie uns die vielen Zuschriften unserer findigen Leser zeigen (ein dickes Dankeschön an dieser Stelle), funktionieren die Befehle Play und View doch. Geben Sie den jeweiligen Befehl ein und drücken Sie die Leertaste. Danach werden die verfügbaren Dateien aufgelistet. Mit den Cursortasten scrollen Sie zur gewünschten Datei und bestätigen entweder mit der „STRG"-Taste oder der „Enter"-Taste auf dem Zahlenblock. Benutzen Sie nicht die normale Eingabetaste („Return"), damit funktioniert es nicht.

INDY 6 Krakenproblem

Ich bin in dem Level, in dem ich den riesigen Kraken besiegen muss. Leider habe ich keine Ahnung, wie ich das anstellen soll. Jedes Mal, wenn ich ihm zu nahe komme, werde ich weggefegt oder die Saugnäpfe treffen mich und ich werde von dem Vieh gefressen. Was mache ich bloß falsch? STEVEN, PER E-MAIL

Ansgar Steidle: Mit der tollen, goldenen Harpune links auf dem Steg können Sie den Kraken ganz leicht und aus sicherer Entfernung besiegen. Sie müssen ihm lediglich in die Augen schießen. Er zieht sich dann zurück und Sie platzieren in der Zwischenzeit die Bomben an den Säulen. Ein bis zwei Bomben können Sie schaffen, bevor der Krake wieder zurückkommt. Danach gehen Sie sofort wieder an Land, holen die nächsten Sprengsätze und hüpfen zurück ins Wasser. Die gelben Quallen ziehen Sie übrigens zum Mund des Kraken hin, schießen Sie also besser vorher die Quallen ab.

INDY 6 Wo ist die Münze?

Ich finde im Level „Die Tore Neptuns" die Münze für die Göttin mit dem Weinkrug nicht. Wo finde ich das Geldstück? THEO, PER E-MAIL

Thomas Weiß: Die Weinmünze bekommen Sie am Einstiegspunkt zum Level. Wenn Sie von dort aus durch das Becken bis hinter die Ruinen schwimmen, finden Sie dort eine seichte Stelle, bei der Sie aus dem Wasser klettern. Jetzt müssen Sie einmal in einem großen Kreis über die Mauern klettern. Benutzen Sie dabei die Peitsche an dem Fischkopf, drücken Sie sich an die Mauer und lassen Sie sich an der Ecke nach unten fallen. Jetzt müssen Sie noch mal ein paar Hüpfer hinlegen und Sie landen kurz hinter der Stelle, an der Sie aus dem Wasser gekommen sind. Dort führt eine Treppe nach oben zur gesuchten Münze.

GTA 3 Staunton Island

Ich komme bei der ersten Mission nicht weiter. Ich muss einen Gangwagen klauen und zum Unterschlupf der Gang fahren, aber welcher Wagen ist das? JENS, PER E-MAIL

David Bergmann: Diese Gang treibt sich südöstlich von Ihrem ersten Stützpunkt in Portland herum. Sie erkennen die Banden-Autos an der schwarzen Lackierung und der Flammenverzierung auf der Motorhaube.

FREELANCER Nomadwaffen

Gibt es irgendwo bei Freelancer eine Möglichkeit, den Energie-Blaster der Nomads zu kaufen und wenn ja, wo? Und gibt es einen besseren Jäger als den Titan und wenn ja, wo? CHRISTIAN, PER E-MAIL

Stefan Weiß: Nein, zu kaufen gibt es die Waffen nicht. Sie müssen über die Omicron-Systeme die Nomad-Sektoren erreichen und dort fleißig Nomad-Schiffe zerbröseln. Durchstöbern Sie die Überreste dann nach den Waffen, die Sie suchen. Der Titan ist der kampfstärkste Jäger, es gibt noch den vergleichbaren Eagle, der etwas schwächer gepanzert, dafür wendiger ist. Erhältlich ist der Eagle zum Beispiel auf dem Planeten Hamburg oder auch auf Freeport 9 (E4) im Omicron Theta-System, Preis: 595.000 $.

GOTHIC 2 Akrobatik

Ich habe gelesen, dass man auch im aktuellen Gothic-Teil Akrobatik lernen kann. Wie funktioniert das? FRANK, PER E-MAIL

Stefan Weiß: Akrobatik kann man in **Gothic 2** eigentlich gar nicht mehr lernen, die Fähigkeit wurde entfernt. Sie können die Fähigkeit lediglich mit einem Cheat aktivieren. Benutzen Sie dafür den Cheat „Insert CH", damit wird ein so genannter „Characterhelper" aktiviert. Über den gelangen Sie dann an die Fähigkeit Akrobatik. Sprechen Sie den „Characterhelper" an und cheaten Sie sich erst einmal Lernpunkte herbei. Danach wählen Sie „Talente steigern". Unter der Dialogoption „Diebesfähigkeiten" finden Sie dann Akrobatik.

Cheat aktivieren: Drücken Sie im Spiel die Taste „C", um den Eigenschaften-Bildschirm aufzurufen. Geben Sie nun mit der Tastatur das Wort „MARVIN" ein, um den Cheat-Modus zu aktivieren. Wechseln Sie mit der „C"-Taste zum Spiel zurück. Nun können Sie mit der „F2"-Taste die Konsole öffnen und den oben genannten Insert-Cheat benutzen.



SIM CITY 4 Leerstehende Gebiete

Ich habe momentan eine Stadt mit ca. 66.000 Einwohnern. Wohn- und Industriegebiete sind zurzeit total gefragt (die entsprechenden Balken sind ganz oben). Aber mir ist aufgefallen, dass, wenn ich neue Wohngebiete ausweise, kein Sim sich darauf niederlässt. Meine Gebiete stehen über Jahre leer. Woran kann das liegen? Die Steuern sind richtig eingestellt. Kann es vielleicht daran liegen, dass ich die Steuern unterschiedlich erhöhen muss? Irgendwie kapiere ich das mit den Dollarzeichen nicht ganz. MANUEL, PER E-MAIL

Petra Maueröder: Die Zeichen $, $$ und $$$ bedeuten, dass Sie die Steuern für die schwach, mittel und stark besiedelten Gebiete (die Sie ja vorher nach diesen Kriterien anlegen können) unterschiedlich erhöhen und senken können.

Bedenken Sie, dass Sie bereits mit mittlerer Dichte anfangen, Baugebiete auszuweisen. Die niedrige Dichte wird sofort nach der Erstbebauung durch kleine Häuser erreicht. Eine hohe Dichte lohnt sich erst ab 35K Einwohnern und bei Gewerbe ab ca. 45K.

Besiedelungsprobleme können viele verschiedene Ursachen haben: Ist alles bewässert? Ist die Stromversorgung sichergestellt? Sind die neuen Gebiete mit Straßen verbunden? Ist eine Müllhalde oder ein Militärgelände in der Nähe? Wie sieht es in diesen Bereichen mit der ärztlichen Versorgung und den Bildungsmöglichkeiten aus? Haben Sie ausreichend Erholungs- und Freizeitgebiete gebaut? Stehen in der Nähe eventuell Gebäude, welche sich negativ auf Wohngebiete auswirken?

Stichwort Verkehr – wie sieht's damit aus?
Wenn der Verkehrsfluss zu hoch ist, halten die Verkehrsgeräusche Ihre Sims ab, die Stadt zu besiedeln. Ist das der Fall, gibt es zwei Lösungsmöglichkeiten:

a) Investieren Sie in eine U- Bahn – sie ist effektiver und langfristig erfolgreicher oder
b) erlassen Sie eine Fahrgemeinschaftsverordnung. Diese ist anfangs effektiv, aber sehr kostenintensiv. Außerdem lässt die Effektivität bei sehr hohem Verkehrsaufkommen deutlich nach.

EINSENDEHINWEISE

Senden Sie Ihre Tipps an:

E-Mail: tipps@pcgames.de oder an die unten stehende Adresse – **Kennwort: „Lesertipps".** Zur Bearbeitung und Honorierung Ihrer Tipps benötigen wir: Name, Adresse, Telefonnummer, BLZ, Kontoinhaber und Kontonummer.

Wichtig: Die eingeschickten Tipps müssen von Ihnen selbstständig erarbeitet worden sein, d. h., sie dürfen nicht aus anderen (Online-) Publikationen stammen oder bereits anderen Magazinen zur Veröffentlichung angeboten worden sein!

COMPUTEC MEDIA AG, Redaktion PC Games, Kennwort: „PC Games hilft", Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth


Stefan Weiß
Abenteuer- & Strategiespiele
sw@pcgames.de


Ralph Wollner
Action- & Sportspiele
rw@pcgames.de


David Bergmann
Abenteuer- & Strategiespiele
db@pcgames.de


Dirk Gooding
Actionspiele
dg@pcgames.de


Harald Wagner
Sportspiele & Simulation
hw@pcgames.de


Sascha Pilling
Performance & Tuning
sp@pcgames.de


Justin Stolzenberg
Sport- & Rennspiele
js@pcgames.de

Kurztipps & Cheats

BEST OF LESERTIPPS

Die besten Tipps unserer Leser werden abgedruckt und mit € 10,- belohnt.

1 Indiana Jones 6

Hier mein Tipp, den ich eigentlich nur bei „van Becks Revenge" benötigte (den möchte ich sehen, der diese Stelle meistert, ohne dabei zu schummeln!). Mit dem folgenden Trick kann man einen Zeitlupenmodus aktivieren:
In der Config-Datei folgenden Parameter ändern:
single tick=false
in
single tick=true
Jetzt ist der Zeitlupenmodus aktiviert, mit dem diese fiese Stelle kein Problem mehr sein sollte. JÖRN RIEDEL

2 GTA: Vice City

Wer nur noch wenig Lebenspunkte hat und keine Herzsymbole findet, für den gibt es einen einfachen Trick: Man fährt zu seinem Speicherplatz und tut so, als ob man speichern wolle. Wenn man dann im Speichermenü ist, drückt man auf „Abbrechen" und hat trotzdem wieder volle 100 Lebenspunkte.
MICHAEL PRAEGER

3 Fussballmanager 2003

Um Ihre Spieler teuer zu verkaufen, setzen Sie einfach die gewünschten Athleten eine Woche vor dem Saisonende (30.6.) für den maximalen Verkaufspreis auf die Transferliste. Ist die Saisonabrechnung vorbei und beginnt die neue Saison, kommt zu Saisonbeginn normalerweise mindestens ein Angebot eines Top-Clubs für jeden Akteur. So können Sie auch mittelmäßige Fußballer für einen zweistelligen Millionenbetrag loswerden.
MAXIMILAN PREISINGER

4 Freelancer

Für große und kleine Kampfpiloten: Wenn Sie Raketen bei gezündetem Afterburner abfeuern, fliegen diese wesentlich schneller ins Ziel als ihre „normalen" Kollegen. So haben Sie im Kampf einige Vorteile.
TIM KATZWINKEL

5 GTA: Vice City

Bei der letzten Mission am Filmstudio (Heiße Lightshow) muss man nicht alle Checkpoints mit dem Motorrad abfahren. Es genügt, wenn Sie den ersten Sprung absolvieren und sich dann vom Gebäude gegenüber einen Polizeihelikopter „borgen". Damit kann man die restlichen Checkpoints locker überfliegen und die Mission im Handumdrehen meistern. STEFAN SIEPKER

ELITE FORCE 2

Um die Cheats nutzen zu können, müssen Sie zuerst die Startparameter verändern. Rechtsklicken Sie dazu auf die Desktop-Verknüpfung. Im Register „Verknüpfung" schreiben Sie ans Ende der Zeile „Ziel" den Befehl „+set cheats 1". Wenn Sie jetzt das Spiel über diese Verknüpfung starten, können Sie mit der „^"-(Zirkumflex-)Taste die Konsole öffnen und folgende Cheats eingeben:

Cheat	Wirkung
God	Unverwundbarkeit
health x	Gesundheit auf den Wert „x" setzen
noclip	Durch Wände gehen
notarget	Sie sind für Gegner unsichtbar.
maplist	Liste der Karten, zum Starten per Maus anklicken
give all	Alle Waffen und Munition
cmdlist	Liste aller Befehle

RED FACTION 2

Öffnen Sie im Hauptmenü den Unterpunkt „Extras". Hier finden Sie das Cheatmenü, wo Sie die folgenden Codes eingeben können.

Cheat	Wirkung
yzwzyxwx	Alle Cheats freischalten
zyxwyzxx	Alle Levels freischalten
xxywywz	Gesundheitsbonus
ywxzyzxw	Unendlich viel Munition
yxzwzxyw	Director's Cut
xxxxxxxx	Wandernder Tod
zyzyxxww	Railgun-Schnellfeuer

RISE OF NATIONS

Drücken Sie die Eingabetaste, geben Sie einen der folgenden Cheat-Codes ein und erfreuen Sie sich an deren Wirkung:

Cheat	Wirkung
cheat pause [1|0]	Spiel pausieren
cheat sandbox	KI ausschalten, Karte aufdecken
cheat safe	Erschafft jedes Mal eine große Gruppe Maschinengewehrsoldaten rund ums eigene Kapitol
cheat achieve	Erreichte Ziele anzeigen
cheat ally XXX	Allianz mit Nation (XXX = Gegnername)
cheat defeat XXX	Automatische Niederlage (XXX = Gegnername)
cheat victory XXX	Automatischer Sieg (XXX = Gegnername)
cheat tech all on/off	Technologiezeitalter wechseln
cheat die	Entfernt ausgewählte Einheit oder Gebäude
cheat finish	Gewähltes Gebäude fertig stellen
cheat bird	Vogel erschaffen
cheat nuke	Atomschlag auf die angewählte Position
cheat reveal 1/0	Karte aufdecken/schließen
cheat age	(Name des Zeitalters) XXX Beispiel: cheat age enlightenment XXX (XXX = Spielername) Alter der Nation ändern (Funktioniert nur einmal pro Spiel)
cheat military	(Stufe angeben 1-7) XXX Militärischen Level der Nation ändern (XXX = Spielername)
cheat civic	(Stufe angeben 1-7) XXX Zivilen Level der Nation ändern (XXX = Spielername)
cheat commerce	(Stufe angeben 1-7) XXX Commerce-Level ändern (XXX = Spielername)
cheat science	(Stufe angeben 1-7) Wissenschafts-Level ändern (XXX = Spielername)

METAL GEAR SOLID 2 - SUBSTANCE

Hier die komplette Liste der Boni:

Bonus	Bedingung
European-Extreme-Schwierigkeitsgrad	Das Spiel im Schwierigkeitsgrad „medium" beenden
Boss-Survival-Modus	Sons of Liberty durchspielen
Casting-Theater-Modus	Sons of Liberty durchspielen
Ninja Raiden	50 % der Virtual-Reality-Missionen als Raiden absolvieren
Raiden X	100 % der Virtual-Reality-Missionen als Raiden und Ninja Raiden absolvieren
Pliskin	50 % der Virtual-Reality-Missionen als Snake absolvieren
Tuxedo Snake	100 % der Virtual-Reality-Missionen als Pliskin erledigen
Metal Gear Solid 1 Snake	100 % der Virtual-Reality-Missionen als Snake, Pliskin, Tuxedo Snake, Raiden, Ninja Raiden und Raiden X abschließen

FREELANCER

Nachdem Sie mit der Story fertig sind, müssen Sie sich zu den Systemen Omicron-Gamma und -Theta begeben. Wir verraten Ihnen, wie Sie diese finden:

Es gibt mehrere Möglichkeiten, in die ominösen Omicron-Systeme zu gelangen. Vom Honshu-Sektor fliegen Sie nach Sigma-13. Dort finden Sie entlang der Gitternetzlinie 5/6 im Sektor F das Sprungloch nach Sigma-17. Halten Sie sich dort wieder an die Gitternetzlinie 5/6. In der oberen rechten Ecke von Sektor 6E stoßen Sie direkt auf das Sprungloch nach Omicron-Theta. Im Omicron-Theta-System befindet sich im Sektor 6E das Sprungloch zu Omicron-Gamma.

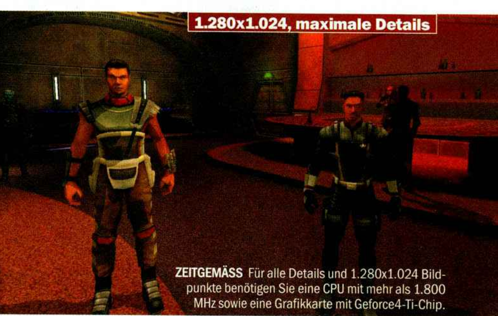
Die Alternativ-Route führt über die Omega-Systeme ins Omicron-System und sieht so aus:

Start in Omega-3:
Das Sprungtor nach Omega-7 im Sektor 5G benutzen.
Omega-7:
Zum Sprungloch nach Omega-11 im Sektor 6F (unterhalb der Briesen Mining Facility) fliegen.
Omega-11:
Suchen Sie das Sprungloch nach Omega-41 im Sektor 5C (unterhalb der Freital-Base).
Omega-41:
Das Sprungloch nach Omicron-Gamma im Sektor 5E (unterhalb Freeport 5) benutzen.
Omega-41:
Fliegen Sie zum Sprungloch nach Omicron-Theta im Sektor 4F (oberhalb Freeport 5).

Tuning-Tipps



POTTHÄSSLICH Schaltet man alle Details ab und verringert die Auflösung auf 800x600, läuft Elite Force 2 rasend schnell, sieht allerdings mehr als dürftig aus.



ZEITGEMÄSS Für alle Details und 1.280x1.024 Bildpunkte benötigen Sie eine CPU mit mehr als 1.800 MHz sowie eine Grafikkarte mit Geforce4-Ti-Chip.

Star Trek: **Elite Force 2**

Wenn bei Performance-Problemen in Elite Force 2 auch der Tricorder nicht mehr weiterhilft, greifen Sie am besten zu unseren Tuning-Tipps.

Id Softwares **Quake 3**-Engine ist nun schon seit mehr als drei Jahren ein zuverlässiges 3D-Triebwerk für Actionspiele. Auch im neuen Ego-Shooter **Star Trek: Elite Force 2** kommt die auf der OpenGL-Schnittstelle basierende Technologie wieder zum Einsatz. Glücklicherweise benutzt Entwickler Ritual Entertainment in **Elite Force 2** eine modifizierte Version der reichlich in die Jahre gekommenen **Quake 3**-Engine, mit der aufwendiger gestaltete Außenlandschaften sowie eine Reihe von Spezialeffekten möglich sind. Durch diese Modifikationen sind zwangsläufig auch die Hardware-Anforderungen im Vergleich zum knapp drei Jahre alten Vorgänger **Star Trek: Voyager – Elite Force** nach oben geschnellt. Lief Teil 1 noch optimal mit 700 MHz, 128 MByte RAM und einer Geforce-Grafikkarte, so brauchen Sie für Teil 2 schon 1.300 MHz, 256 MByte RAM und einen 3D-Beschleuniger mit Geforce4 Ti-4200, um absolut ruckelfrei mit durchschnittlich 40 fps spielen zu können.

Beim Blick auf die Benchmarks zu **Elite Force 2** kristallisiert sich schnell heraus, dass die Geschwindigkeit des Prozessors bei älteren 3D-Karten so gut wie keine Rolle spielt. Eine Geforce2 MX schafft zusammen mit einer 1,3-GHz-CPU knapp 40 fps (mit angepassten Grafikeinstellungen), mit 2,2 GHz gerade mal zwei Bilder pro Sekunde mehr (42 fps). Erst eine Geforce4Ti-4200 liefert genügend 3D-Power, um schnellere Prozessoren auszulasten. Allerdings genügen ein paar Handgriffe in den Grafik-Menüs von **Elite Force 2**, um auch Pixelbeschleuniger älteren Datums noch zu Höchstleistungen anzutreiben. DIRK GOODING

DAS „GRAFIK"-MENÜ VON ELITE FORCE 2

1 **Grafik-Modus:** Hier stellen Sie die Auflösung von 640x480 bis 1.600x1.200 ein.

2 **Farbtiefe:** Hier können Sie zwischen 16 und 32 Bit Farbtiefe wählen.

3 **Texturqualität:** Schalter für die Größe der Texturen und somit deren Qualität

4 **Texturfilter:** Hier wählen Sie zwischen bilinearem und trilinearem Filter aus.

„ERWEITERT"-MENÜ

1 **Anisotroper Filter:** Schalten Sie den Filter an, um die Bildqualität zu verbessern.

2 **Einfache Lichter:** Setzen Sie hier ein Häkchen, um die Berechnung der Lichtquellen zu vereinfachen.

3 **Schatten:** Zur Wahl stehen überhaupt keine Schatten, einfache schwarze Flecken (Einfach) oder realistischer Echtzeit-Schatten (Schablone), der allerdings leichte Bildfehler erzeugt.

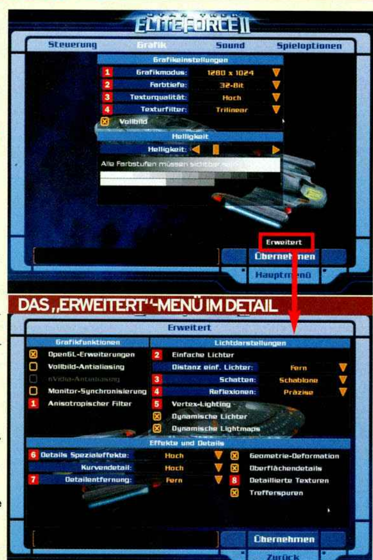
4 **Reflexionen:** Über diese Optionen bestimmen Sie die Qualität der Lens-Flare-Effekte. Wir empfehlen die Option „Einfach".

5 **Vertex-Lighting:** Von dieser Option sollten Sie lieber die Finger lassen, da Sie sonst die Beleuchtung über Light Maps deaktivieren, wodurch Elite Force 2 stark an Atmosphäre verliert.

6 **Details Spezialeffekte:** Mit dieser Schaltfläche können Sie die Qualität von Explosionen und Waffeneffekten anpassen. Entlastet sowohl CPU als auch Grafikkarte.

7 **Detailentfernung:** Hier bestimmen Sie, ab welcher Entfernung bestimmte Levelobjekte oder Charaktere mit weniger Details gerendert werden. Eine sehr nützliche Option, um ältere CPUs zu entlasten.

8 **Detaillierte Texturen:** Wenn Sie diese Option deaktivieren, verzichten Sie auf blinkende Konsolen und viele weitere tolle Lichteffekte.



TUNING-TIPPS

Um Elite Force 2 in 1.024x768, 32 Bit Farbtiefe und allen Details zu spielen, benötigen Sie:

- ☐ 1.300 MHz
- ☐ 256 MByte RAM
- ☐ Geforce4 Ti-4200

Mit einer Geforce2 MX sollten Sie:

- ☐ Die Auflösung auf 800x600 setzen
- ☐ Die Farbtiefe auf „32 Bit" setzen
- ☐ Die Texturqualität auf „Hoch" setzen
- ☐ Den Textur-Filter auf „Bilinear" setzen
- ☐ „Einfache Lichter" aktivieren
- ☐ Die „Schatten" auf „Einfach" setzen
- ☐ Die „Reflexionen" auf „Einfach" setzen
- ☐ Die „Details Spezialeffekte" auf „Mittel" setzen

Mit einer Geforce2/3 Ti sollten Sie:

- ☐ Die Auflösung auf 1.024x768 setzen
- ☐ Den Textur-Filter auf „Trilinear" setzen
- ☐ „Einfache Lichter" deaktivieren
- ☐ Die „Details Spezialeffekte" auf „Hoch" setzen

Mit einer Geforce4 Ti-4200/Radeon 9500 sollten Sie:

- ☐ Die Auflösung auf 1.024x768 setzen
- ☐ „Anisotropischer Filter" aktivieren
- ☐ Die „Schatten" auf „Schablone" setzen
- ☐ Die „Reflexionen" auf „Präzise" setzen

Mit einer Geforce4 Ti-4600 oder Radeon 9700/Pro sollten Sie:

- ☐ Die Auflösung auf 1.024x768x32 setzen
- ☐ „Vollbild-Antialiasing" aktivieren

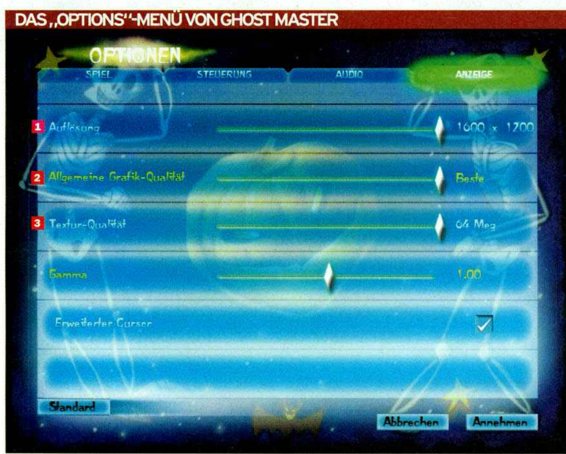
Ghost **Master**

Ghost Master ist kein Spiel für schwache Mega-Hertzen! Für erfolgreiche Polterabende brauchen Sie einen schnellen Prozessor.

Die schlechte Nachricht: Die Performance von **Ghost Master** wird maßgeblich von der CPU bestimmt – wenig MHz sind gleichbedeutend mit wenig fps im Spiel. Die gute Nachricht: Besitzen Sie eine CPU mit circa 1.200 MHz, sollte das Spiel mit durchschnittlich 30 fps zufriedenstellend laufen. Unterhalb von 1 GHz wird es immer mal wieder stärker ruckeln, allerdings fällt dies dank des behäbigen Spielablaufs kaum auf. Gegen die CPU-Abhängigkeit lässt sich leider gar nichts machen, denn das Grafikmenü von **Ghost Master** bietet nur Optionen zur Entlastung der Grafikkarte an.

Wenn Sie eine Geforce2 MX, TNT2 oder eine ähnlich staubige 3D-Karte besitzen, lohnt sich ein Abstecher ins „Anzeige"-Menü von **Ghost Master**. Über den Schieberegler „Textur-Qualität" bestimmen Sie die Größe der Texturen und somit auch deren Qualität. Versuchen Sie es zunächst mit der Option „64 Meg", auch wenn Ihre Grafikkarte nur 32 MByte RAM besitzt. In Verbindung mit einer moderaten Auflösung von 800x600 sollte **Ghost Master** in der Regel zufriedenstellend laufen. Ist dies nicht der Fall, können Sie die Qualität der Texturen immer noch verringern und zusätzlich mit dem Regler „Allgemeine Grafik-Qualität" die Farbtiefe von Lichttexturen verringern. Ab einer Geforce2 Ti oder einer vergleichbar schnellen Grafikarte macht es wenig Sinn, im „Anzeige"-Menü von **Ghost Master** herumzufummeln. Am besten stellen Sie dort den Schieberegler „Auflösung" auf „1.024x768" und die anderen beiden Regler ganz nach rechts. Schnellere Grafikkarten wie Geforce4 Ti-4200 können mit höheren Auflösungen (1.280x1.024 Pixel) gequält werden. Für Qualitäts-Fanatiker empfehlen wir, die Auflösung bei 1.024x768 oder 800x600 zu belassen und stattdessen Kantenglättung und anisotropen Filter mit der höchsten Qualitätseinstellung auszuwählen. Diese Optionen lassen sich natürlich nur im Treibermenü Ihrer Grafikkarte einstellen, im „Anzeige"-Menü von **Ghost Master** finden Sie dazu keinerlei Optionen. Als Richtlinie verwenden Sie in beiden Fällen den Maximal-Wert, den Ihre Grafikkarte zulässt. DIRK GOODING

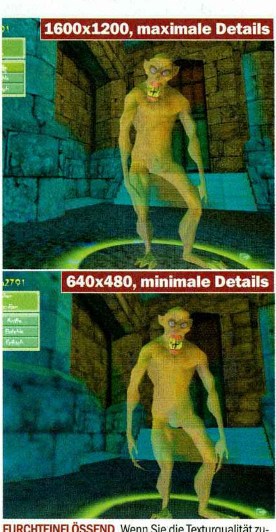
DAS „OPTIONS"-MENÜ VON GHOST MASTER



1 Auflösung: Hier können Sie die Auflösung einstellen. Für Geforce2 MX oder ältere Chips wie TNT2 empfehlen wir 800x600, eine Geforce2 Ti schafft dagegen locker 1.024x768. Schnellere Beschleuniger sollten mit Kantenglättung und anisotropem Filter betrieben werden.

2 Allgemeine Grafik-Qualität: Über diesen Schieberegler lassen sich drei Qualitätseinstellungen vornehmen, die beispielsweise die Farbtiefe von Light Maps (Lichttexturen) bestimmen. Ab einer Geforce2 Ti schieben Sie den Regler ganz nach rechts.

3 Textur-Qualität: Je nach Größe des Arbeitsspeichers Ihrer Grafikkarte können Sie hier die entsprechende Option auswählen. Unser Tipp: Versuchen Sie es in jedem Fall erst einmal mit „64 Meg", bevor Sie die Qualität verringern. Ab Geforce2 Ti wählen Sie in jedem Fall „64 Meg".



FURCHTEINFLÖSSEND Wenn Sie die Texturqualität zurückfahren, sehen Levels und Monster ziemlich detailarm und matschig aus.

Warcraft 3: **Frozen Throne**

Neue Levels, neue Monster, neue Helden – an der Warcraft-3-Erweiterung Frozen Throne dürften Fantasie-Strategen wenig zu meckern haben.

Haben Sie sich auch über die 30-fps-Spaßbremse in **Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft** geärgert? Sieht so aus, als hätten die Programmierer bei der Umsetzung der Xbox-Version vergessen, dass jeder handelsübliche Monitor mehr als 30 Bilder pro Sekunde darstellen kann. Wir haben jedenfalls die Lösung für dieses Problem: Öffnen Sie dazu die Datei „vars.cfg" mit dem Windows-Editor – die Datei versteckt sich im Installationsverzeichnis des Spiels unter GameData\Indy (Screenshot 1). Dort ändern Sie den Eintrag „fpsLimit=30" einfach in „fpsLimit =0" um (Screenshot 2), speichern ab … und spielen anschließend mit einer deutlich höheren Framerate. Viel Vergnügen! DIRK GOODING

DAS „GRAFIK"-MENÜ VON FROZEN THRONE

1 Resolution: Hier können Sie die Auflösung und Farbtiefe einstellen.

2 Model Detail: Hier können Sie den Detailgrad der Modelle in drei Stufen einstellen. Die Option funktioniert aber nicht und setzt sich immer automatisch auf den Wert „Hoch".

3 Animation Quality: Über diesen Schalter ändern Sie die Qualität der Animationen. Wer 128 MByte RAM und weniger besitzt, wählt „Niedrig".

4 Texture Quality: Die Texturqualität lässt sich speziell für ältere Grafikkarten verringern. Ab einer Geforce 2 Ti sollte der Wert standardmäßig auf „Hoch" stehen.

5 Particles: Hier stellen Sie die Anzahl der Partikel ein, aus denen sich Rauch, Feuer oder Schnee zusammensetzen. Ältere CPUs mit weniger als 800 MHz profitieren von einer niedrigen Einstellung.

6 Lights: Die Option bestimmt, wie viele Lichtquellen zur Beleuchtung der Modelle verwendet werden. In den Benchmarks spielte diese Option jedoch keine Rolle.

7 Unit Shadows: Ebenfalls vernachlässigbar, da die Schatten aus kreisrunden Flecken bestehen und die Framerate kaum beeinflussen

8 Occlusion: Diese Option bewirkt, dass Bäume transparent gerendert werden, sobald sich Einheiten unter Ihnen befinden.

9 Spell Detail: Über diesen Schalter können Sie die Qualität der Zaubersprüche einstellen. Eine geringere Qualität zahlt sich vor allem bei Mehrspieler-Matches aus, in denen heftige Gefechte keine Seltenheit sind.



Hardware-Hilfe





WARNUNG Um Doom 3 bei hohen Auflösungen ab 1.024x768 Bilpunkten und bester Bildqualität zu spielen, sollte es schon ein PC mit 3.000 MHz mit einer dann aktuellen High-End-Grafikkarte sein.

Wenn der Treiber Ärger macht

Ich kann keine DVD-Filme mehr an meinem PC abspielen. Ich habe zwei Software-DVD-Player: WinDVD liefert zwar Sound, aber kein Bild, und bei PowerDVD kommt eine Fehlermeldung, die mir sagt, dass der TV-Anschluss meiner Grafikkarte aktiviert sei. Ist er aber nicht. Ich benutze Windows XP Professional mit Service Pack 1 und DirectX 9.0a.

SASCHA HINSLEIDER

Mit dem Detonator FX 43.45 tritt dieses Problem bei vielen PCs auf. Ein offizielles Statement von Nvidia steht noch aus. Bis dahin gibt es allerdings eine Möglichkeit, diese Fehlermeldung zu umgehen. Wenn Sie sich den alten Detonator-Treiber mit der Version 29.42 aus dem Treiber-Archiv von www.nvidia.de herunterladen und installieren, funktioniert die DVD-Wiedergabe.

Doom 3 und Half-Life 2

Ich möchte meinen Computer aufrüsten und wollte daher wissen, welche Grafikkarte Sie empfehlen können: eine Radeon 9500 Pro, eine Radeon 9700 Pro oder eine Geforce FX 5600 Ultra? Haben die Karten auch genügend 3D-Muskeln, um zukünftige Spiele wie Half-Life 2 oder Doom 3 mit den höchsten Einstellungen spielen zu können?

ALEX MÜLLER

Spielen lassen sich die beiden Titel mit den genannten Grafikkarten sicherlich. Aber in Auflösungen über 1.024x768 Bildpunkten mit 32 Bit sowie maximierter Kantenglättung und eingestelltem anisotropen Filter wird die Leistung bei diesen Karten vermutlich stark einbrechen. Leistungsfähigere High-End-Grafikkarten wie Ati Radeon 9800 Pro oder Geforce FX 5800 Ultra dürften da weniger Probleme haben. Wenn **Doom 3** und **Half-Life 2** im Herbst erscheinen, werden die Preise für die zurzeit noch sehr teuren Platinen stark gefallen sein. Vergessen Sie aber nicht, dass auch der Hauptprozessor zu einem Großteil für die Performance eines Spiels verantwortlich ist. Auf der E3 wurde **Half-Life 2** beispielsweise auf einem Pentium 4 mit 3 Gigahertz Taktfrequenz und einer Radeon 9800 Pro vorgeführt – mit deutlich weniger Rechenpower sollte Ihr Rechner im Herbst nicht an den Start gehen, wenn Sie wirklich die höchsten Einstellungen bei den Spielen genießen wollen.

Der Rechner ruckelt

Ich habe einen Athlon XP 2000+, der auf dem Epox-Mainboard 8K3A+ verbaut wurde. Leider ist mein PC aus irgendwelchen Gründen so langsam, dass weder Spiele noch Windows XP richtig flüssig laufen. Ich rede hier nicht von hardwarehungrigen Spielen, sondern von Games wie Counter-Strike. Es scheint fast so, als wenn mein Rechner mit angezogener Handbremse arbeitet. Neue Treiber für das Mainboard, Soundkarte, Grafikkarte und alle Eingabegeräte habe ich schon ausprobiert, aber es hat sich nichts geändert. Ist das ein Problem von Windows XP?

JENS QUALM

Nach Ihren Schilderungen zu urteilen, werden Sie Ihre PC-Bremse vermutlich recht einfach los. Wenn Sie den PC starten, drücken Sie die Taste „Entf", um in das Hauptmenü Ihrer Hauptplatine zu gelangen. Dort finden Sie den Eintrag „AGP Aperture Size". Er gibt an, wie viel Hauptspeicher vom PC der Grafikkarte zur Verfügung gestellt wird. Geben Sie einen Wert von 128 oder niedriger ein und Ihre Performance-Probleme verschwinden.

Wie funktioniert das?

Ich habe eine alte Hauptplatine von MSI und würde gerne ein aktuelles BIOS aufspielen. Leider sind alle Internet-Seiten zu dem Thema auf Englisch, so dass ich nicht viel davon verstehe. Können Sie mir bitte helfen?

JENNIFER HENSKE

Zur regelmäßigen PC-Pflege gehört im Normalfall auch das BIOS. Schließlich werden durch neue BIOS-Versionen oft zusätzliche Funktionen aktiviert, kritische Fehler behoben oder die Gesamtleistung des PCs verbessert. Im Kasten „So updaten Sie Ihr BIOS" bieten wir Ihnen deshalb eine verständliche Schritt-für-Schritt-Anleitung. Zusätzlich finden Sie die BIOS-Dateien der meisten aktuellen Mainboards auf unserer Heft-CD. PC Games wünscht viel Erfolg!

Treiber-Abstürze

Leider kann ich keine neuen Grafikkarten-Treiber installieren. Mein System besteht aus einer Geforce2 MX400, DirectX 9.0 und Windows 98. Den alten Treiber habe ich, wie von euch in Ausgabe 07/03 auf Seite 175 empfohlen, deinstalliert. Nach dem Neustart habe ich den Driver Cleaner 1.3.1 laufen lassen. Als ich jedoch den neuen Treiber (Detonator FX 44.03) von der CD derselben Ausgabe installieren wollte, bekam ich die Fehlermeldung „Unbehandelte Ausnahme, Fehlernummer



EINSTELLUNGSSACHE Wenn das Mikrofon den Dienst versagt, sollten Sie hier die Einstellungen überprüfen.

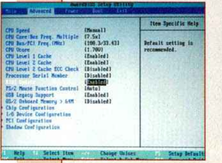
BIOS-DOWNLOAD Wenn Sie die aktuelle BIOS-Version für Ihr Mainboard nicht auf unserer Heft-CD finden, lohnt sich die Suche auf der Hersteller-Webseite.

So updaten Sie Ihr BIOS

Das BIOS-Update läuft nicht immer problemlos ab – unsere Schritt-für-Schritt-Anleitung hilft.

Nicht alle Mainboards sind gleich, deshalb müssen Sie beim Update stets die Hinweise des Mainboard-Herstellers beachten! Für ein Update benötigen Sie die neue BIOS-Version in Form einer Datei mit der Endung .BIN. Überprüfen Sie bitte mehrmals, ob das BIOS für Ihr Mainboard auch geeignet ist. Außerdem benötigen Sie ein Programm, um das Update durchzuführen. Beide finden Sie in der Download-Sektion der Hersteller-Webseite – eine übersichtliche Tabelle mit den genauen Adressen finden Sie auf der Heft-CD und -DVD. Der sicherste Weg, ein BIOS-Update durchzuführen, ist immer noch eine MS-DOS-Bootdiskette. Formatieren Sie eine leere, intakte HD-Diskette als Bootdiskette und kopieren Sie die beiden Dateien darauf.

SCHRITT 1: Die Vorbereitung



Wenn das Mainboard einen Schalter oder eine BIOS-Option namens „BIOS Update" besitzt, dann müssen Sie sie auf „Enabled" setzen. Andernfalls wird das Mainboard das Update verweigern.

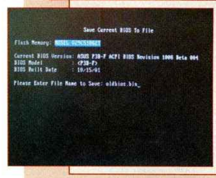
SCHRITT 2: Boot-Auswahl

Stellen Sie die Bootreihenfolge im BIOS auf „A:" oder „Floppy". Speichern Sie die Änderungen, erst dann können Sie den Rechner von Diskette starten.

SCHRITT 3: Update-Programm starten

Starten Sie den PC von der Diskette und anschließend das Programm für das BIOS-Update (awdflash, amiflash oder aflash, je nach Hersteller). Hier: **aflash.exe**

SCHRITT 4: Aktuelles BIOS sichern



Sichern Sie das aktuelle BIOS auf Diskette oder Festplatte, um wieder darauf zurückgreifen zu können, falls das neue BIOS fehlerhaft sein oder nicht Ihren Erwartungen entsprechen sollte.

SCHRITT 5: Das neue BIOS

Spielen Sie das neue BIOS mithilfe des Dateinamens auf. Nach laden Sie im BIOS die „Setup Defaults". PC Games übernimmt keine Verantwortung für Hardware-Defekte, die durch diese Tipps entstehen.

PROBLEMKIND
Die aktuellen Detonator-Treiber von Nvidia verweigern bei einigen Software-DVD-Playern die Kooperation. Die Lösung: Ein alter Detonator-Treiber aus dem Nvidia-Archiv.

0x80070725, Beschreibung: Inkompatible Version des RPC Stub. Setup wird nun abgebrochen". Jetzt kann ich auch keine Treiber von CDs älterer Ausgaben mehr installieren. Lediglich der Treiber von der mit der Grafikkarte mitgelieferten Treiber-CD funktioniert noch. Wie kann ich den Fehler beheben?

FIREFREAK

Die meisten Installationsroutinen greifen auf die Datei Oleaut32.dll zurück. Leider verändern einige Spionage-Programme oder auch Werbe-Software diese Datei, so dass bei Installationen der erwähnte Fehler auftritt. Laden Sie sich bei www.lavasoftusa.com die aktuelle Version des Tools Ad-Aware herunter. Deinstallieren Sie anschließend mit Ad-Aware die gefundenen Programme und starten Sie den PC neu. Nach einem erneuten Such-Durchlauf sollten alle bösartigen Programme gelöscht sein. Nun müssen Sie die Original-Datei von der Windows-98-CD wiederherstellen. Der technische Support von Microsoft kann Ihnen dabei weiterhelfen. Er ist in Deutschland unter der Telefonnummer 01805-672330 rund um die Uhr erreichbar.

Auf **Netzteilsuche**

Im Zuge einer Hardwareaufrüstung brauche ich wohl oder übel ein neues Netzteil ... Mein System wird nach der Aufrüstung wie folgt aussehen: Athlon XP 2600+ mit Asus A7N8X-Mainboard und einer Sparkle 7228 Pure (Geforce4 Ti-4200). Zusätzlich gibt es noch ein DVD-Laufwerk, ein Diskettenlaufwerk und eine Netzwerkkarte. Gehe ich recht in der Annahme, dass 230 Watt dafür nicht ausreichen? Ich habe nicht viel Geld für ein neues Netzteil (max. 20 Euro), darum habe ich mir gedacht, ein günstiges 350-Watt-Teil bei Ebay zu ersteigern. Die meisten sind allerdings No Name. Gibt es da irgendwelche Gründe gegen den Kauf?

ROBERT BREITSPRECHER

Wenn das Netzteil zu schwach ist, hat der PC typischerweise Probleme beim Kaltstart, seltener stürzt der Rechner bei 3D-Spielen ab. Die Watt-Zahl des Netzteils ist nicht gleichbedeutend mit der Leistungsfähigkeit. Viel wichtiger ist die Angabe, wieviel Ampere das Gerät auf den einzelnen Leitungen liefern kann. Auf der 3,3-Volt-Leitung sollten es mindestens 20 Ampere sein, auf der Leitung mit 5 Volt besser 30 Ampere. Die Gesamtlast („Combined Power") ist ebenfalls wichtig und liegt im besten Fall oberhalb von 180 Watt.

Wenn das **Mikrofon streikt**

Ich habe da folgendes Problem: Mein Mainboard hat diesen AC97 Onboard-Soundchip und ich habe bisher vier bis sechs verschiedene Mikrofone und/oder Headsets ausprobiert, aber keins hat funktioniert. Der PC erkennt das Mikrofon gar nicht. Ich hab auch alles richtig eingesteckt, wo liegt der Fehler? Beim Händler ging es noch und der setzt auch ein Mainboard mit AC97-Codec ein.

STEFFEN KOLLHOFF

Das Mikrofon funktioniert vermutlich doch – nur die Software-Einstellungen sind etwas kompliziert. Jedes Windows-Betriebssystem seit Windows 95 verfügt über eine Lautsprecher-Regelung. Unter Windows XP rufen Sie es beispielsweise über „Start" – „Programme" – „Zubehör" – „Unterhaltungsmedien" – „Lautstärke" auf. Damit Sie die Mikrofonlautstärke regeln können, klicken Sie auf „Optionen" und „Eigenschaften". Im folgenden Fenster können Sie nun die Lautstärke für die Wiedergabe und Aufnahme einstellen. Damit Programme das Mikrofon als Aufnahmequelle verwenden können, müssen Sie es unter dem Menüpunkt „Aufnahme" anwählen. Nun klicken Sie das Fenster weg und können das Mikrofon nach Ihren Wünschen einstellen.

Noch **Fragen?**

Wenn Sie Technik- oder Hardware-Fragen haben, schicken Sie diese entweder per Post an:

Computec Media AG
PC Games
Stichwort: Hardware-Hilfe
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

oder einfach als E-Mail an:

technik@pcgames.de

Bitte haben Sie Verständnis dafür, dass wir nicht alle Lesereinsendungen einzeln beantworten können. Bei grundlegenden Hardwarefragen empfehlen wir Ihnen einen Besuch auf unserer Webseite www.pcgames.de. Dort finden Sie im Community-Bereich elf separate Hardwareforen, in denen Ihnen Redakteure und Leser weiterhelfen.

GTA Vice City Monsterstunts

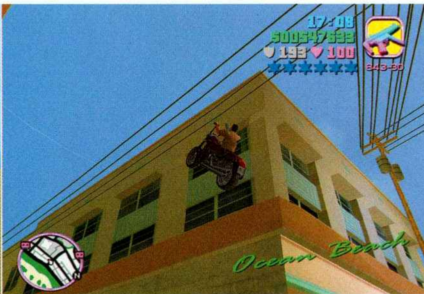
Die Monsterstunts führen den Spieler an viele Orte, die noch nie ein Vice-City-Bürger gesehen hat. Zudem bessert jeder Stunt die Finanzen auf. Wir haben alle Monsterstunts für Sie ausfindig gemacht und sagen Ihnen, wie Sie diese am besten absolvieren.

1. Diese Rampe führt Sie geradewegs über den kleinen Fluss. Die Rampe finden Sie direkt vor dem Malibu-Club. Ein mittelschnelles Auto wie der Phoenix genügt hier schon, um den Fluss zu überqueren.
2. Fahren Sie von der ersten Rampe nach Süden ins Gras. Dort finden Sie den zweiten Monsterstunt. Auch hier genügt ein Auto wie der Phoenix oder ein Motorrad wie die Freeway.
3. Hoch hinaus geht es hier: Nehmen Sie die Holzbretter, um den Stahlträger hochzufahren. Der Monsterstunt wird bewerkstelligt, indem Sie den Träger im Norden benutzen. Ab jetzt sollten Sie eine PCJ600 fahren. Mit einem Auto kommen Sie hier nicht weiter.
4. Südlich vom Malibu-Club wartet eine Stunt-Stafette auf Sie. Vor dem Gebäude ist eine Holzplanke aufgebaut. Wenn Sie ein schnelles Motorrad wie die PCJ600 benutzen, erwischen Sie auch noch die Rampe, die oben auf dem Dach platziert ist.
5. Fahren Sie die Treppe hoch, von der aus Sie Diaz in der Mission „Die Schutzengel" beschützt haben, und springen Sie über die Straße auf das Haus im Süden. Nehmen Sie dazu eine PCJ600.
6. Gegenüber von der Treppe bei Punkt 5 gibt es eine weitere Metalltreppe. Von der Kaimauer fahren Sie nach Westen, rasen durch die Ampelanlage und dann die Treppe hoch. Sie landen vor dem Polizeirevier im Grünen.
7. Fahren Sie von der Starfish-Island-Brücke aus los und springen Sie mit einem Motorrad über den Sandberg südlich der Brücke. Sie fliegen so über den Kanal und landen auf der östlichen Seite. Achtung: Sie brauchen sehr viel Anlauf dafür.
8. Über diese Zementbrücke fliegen Sie, wenn Sie Stunt Nummer 7 absolvieren. Es handelt sich hierbei um eine Betonrampe südlich der Brücke auf der Wiese am Kanal. Springen Sie mit der P600 zur anderen Kanalseite.
9. Mit einem beliebigen Motorrad (außer der Faggio) fahren Sie die Metalltreppe im Hinterhof hinauf und springen mit reichlich Anlauf über die Straße hinweg auf das andere Gebäude gegenüber.
10. Bleiben Sie in der Gasse von Stunt 9, denn dort gibt es einige Paletten, die Sie über die Straße geleiten. Um die Monsterstunt-Zwischensequenz zu sehen, müssen Sie auf dem Gebäude landen.
11. Benutzen Sie die rechte Rampe auf dem Dach des Einkaufszentrums und fliegen Sie über die Straße in Richtung Osten. Sie landen auf dem Beach Soccer Shop. Über diesen Sprung können Sie auch auf das Dach des nächsten Stunts (Nr. 12) gelangen.
12. Springen Sie vom Dach des weißen Hauses auf das östliche Gebäude. Ihr Weg führt Sie dabei auch über die Straße. Sie sollten auch hier auf jeden Fall ein schnelles Motorrad (ab Freeway) benutzen.
13. In der Gasse finden Sie einige Paletten, die hervorragend als Sprungschanze benutzt werden können. Sie landen dabei auf einem Dach des nördlichen Gebäudes. Für die Sprünge in den Gassen eignen sich aus Platzgründen keine Autos.
14. Auf dem Parkdeck, auf dem die Pylonen-Rallye stattgefunden hat, gibt es eine Rampe. Wenn Sie diese als Sprungschanze benutzen, landen Sie auf dem Dach von Collar & Cuffs.
15. Mit einem Motorrad können Sie die Treppe des weißen Hauses (das auf Pfeilern steht) emporrasen und dort einen fulminanten Sprung zum Gebäude mit dem rosafarbenen Dach wagen. Ein weiter Anlauf ist durch die Gasse weiter nördlich möglich.
16. Wenn Sie auf dem rosafarbenen Dach landen, müssen Sie weiter Vollgas geben, denn dann schaffen Sie auf dem Dach einen weiteren Sprung in Richtung Süden. Um den Stuntbonus zu erhalten, reicht es, weit zu springen. Sie müssen nicht aufs nächste Dach.
17. Fahren Sie mit einer PCJ600 zum Jachthafen und rasen Sie durch das einzige offene Tor zur Mitte des nördlichen Piers. Sie können von da über zwei Rampen hüpfen und gelangen zu Stunt Nummer 18.
18. Geben Sie nach der Landung weiter Vollgas, denn dann können Sie weiter über die nächste Rampe springen, ohne im Wasser zu landen. Sie gelangen dadurch zum südlichen Pier.
19. Auf dem Flugplatz gibt es viele Stuntmöglichkeiten. Hier springen Sie über die Hydraulikrampe und gelangen dadurch über den Zaun auf die Straße. Die vielen gelben Schilder auf dem Flugplatz eignen sich allesamt für kleinere Sprünge.
20. Achten Sie auf dem Flughafen auch auf die Flugzeugtreppen. Mit dieser schaffen Sie einen Mordssprung über die Brücke. Die Stunts auf dem Flugplatz sind sowohl mit einem Motorrad als auch mit einem Sportwagen möglich.
21. Gleich zwei Landemöglichkeiten erhalten Sie an dieser Stelle: Springen Sie über die Flugzeugtreppe und landen Sie entweder auf dem Parkplatz gegenüber oder aber auf dem Vice-City-Transport-Gebäude.
22. Dieser Stunt ist mit einem Auto sehr schwierig, aber machbar: Nutzen Sie die Vice-Surf-Werbung, um einen Riesenhüpfer zu machen, der Sie in luftige Höhe katapultiert. Sie landen auf dem Dach des Terminals.
23. Auf dem Flughafen können Sie viel Geld verdienen. Und wieder hilft Ihnen eine Flugzeugtreppe, um mächtig zu springen. Diesmal geht es über die Treppe über die westliche Ladebrücke nach Westen.
24. Wieder einer der Sprünge, die unkompliziert sind und deshalb schnelles Geld versprechen: Nehmen Sie kräftig Anlauf und springen Sie mithilfe der Flugzeugtreppe über die Brücke nach Osten.
25. Über das kleine gelbe Schild machen Sie hier einen Wahnsinnssprung, der Sie geradewegs über das Radargebäude führt. Vorsicht: Die Radarantenne auf dem Dach dreht sich und könnte einen erfolgreichen Sprung verhindern.
26. Der letzte Sprung auf dem Vice-City-Flugplatz ist hier zu finden. Mittels der Flugzeugtreppe neben dem roten Radargebäude schaffen Sie es, einen Riesensatz in die Höhe zu machen.
27. Durch die Dachlatten der Calle 8 Cafeteria springen Sie auf den Fotoladen. Sie benötigen viel Schwung dafür, weshalb Sie Ihren Stunt einige Dächer weiter nördlich beginnen sollen.
28. Auf Starfish Island können Sie durch ein Tor im Garten des braunen Hauses gehen und mittels einer PCJ600 in den gegenüberliegenden Garten hüpfen. Aus diesem Garten gibt es dann wiederum eine Sprungschanze hinaus.
29. In Little Haiti springen Sie von der Holzrampe an dieser Stelle durch das Bestechungssymbol und auch noch über den Abwasserkanal. Dieser Sprung ist auch mit einem Sportwagen zu schaffen.
30. Eine weitere Holzrampe finden Sie auf der Kiste an dieser Stelle. Der Hüpfer führt Sie dabei über einen alten Schulbus und das danach erscheinende Gebäude. Auch hier können Sie ein Auto benutzen.
31. In der Gasse an dieser Stelle finden Sie eine Rampe, die Sie über einen Container fliegen lässt. Auch hier geht es durch ein Bestechungssymbol hindurch und auf das Dach des Riverside Pavillon, wo Sie einen Helikopter finden.
32. Mit einer PCJ600 können Sie durch die Scheibe des Parkhauses brechen und so auf dem frei zugänglichen Bereich des sich auf

G



TOLLE AUSSICHT: In Stunt Nummer 22 gelangen Sie auf das Dach des Flughafenterminals und können so Vice City von oben genießen.



ZWEIRAD Die meisten Stunts sind mit dem Motorrad aufgrund der besseren Beschleunigung einfacher. Mit einer PCJ600 oder einer Freeway sind Stunts möglich.

der gegenüberliegenden Straßenseite befindlichen Gebäudes landen.

33. Auf dem Krankenhaus finden Sie eine weitere Rampe. Mit einem kräftigen Anlauf schafft es Ihre PCJ600, auf dem Dach von Second Hand Circuitry auf der anderen Straßenseite zu landen.

34. Die lange weiße Treppe ist der nächste Stunt-Kandidat. Springen Sie mit einem Motorrad hier herunter, wodurch Sie auf dem AmmuNation-Gebäude landen.

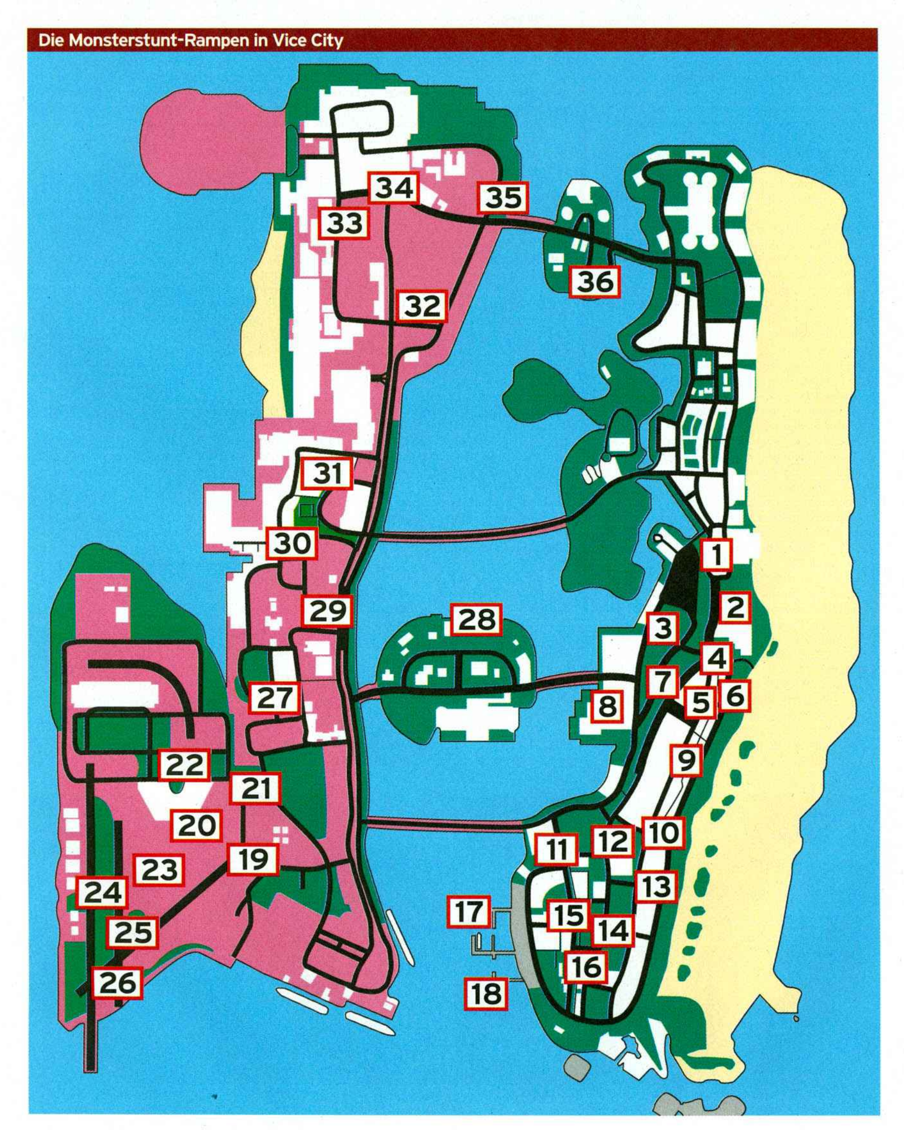
35. Wie an den Stellen 32 und 33 ist auch dieser Sprung Teil einer Mission. Der letzte Sprung in der Mission „Heiße Lichtshow" führt Sie per Rampe auf das Dach mit dem Suchscheinwerfer.

36. Auf Prawn Island können Sie per PCJ600 über eine Rampe auf dem Dach des südlichsten Eckhauses über die Mauer des Filmstudios fliegen. Sie landen in einem Hinterhof. Auf das Dach kommen Sie über die Treppe des Gebäudes im Norden.

Neben diesen Monsterstunts gibt es an unzähligen Stellen die Möglichkeit, so genannte Irrsinns-Stunts zu vollführen. Diese Stunts lösen meist keine Zwischensequenz aus und Sie bekommen dafür weniger Geld. Irrsinns-Stunts sind an allen Orten möglich, wo Sie eine Mauer oder eine Erhöhung als Sprungschanze benutzen können. So finden sich auf dem Flughafen viele kleine gelbe Schilder, die keine Monsterstunts auslösen, aber trotzdem etwas Geld einbringen. Oft sind Irrsinns-Stunts auch möglich, wenn Sie mit überhöhter Geschwindigkeit über eine hügelige Straße fahren, zum Beispiel, wenn Sie von Starfish Island die Brückenstraße in Richtung Osten fahren.

THORSTEN SEIFFERT

Die Monsterstunt-Rampen in Vice City



Star Trek: Elite Force 2

Unendliche Weiten, unendliche Monster – so könnte das Motto für den neuen Trekkie-Shooter lauten. Wir zeigen Ihnen, auf was Sie alles achten müssen, um zu überleben.

Allgemeine Tipps

1. Die Standardwaffe ist immer der Phaser. Für einfache Wachen und Kleintiere reicht er aus und schont Ihren ansonsten knappen Munitionsvorrat. Stärkere Wummen heben Sie sich für die entsprechenden Gelegenheiten wie Endgegner, Massenschlachten und zähe Brocken auf.

2. Die geheimen Plätze und Fallen erkennen Sie prinzipiell mit dem Tricorder. Suchen Sie die Level damit ab, um an die begehrten Schiffe und Zusatzausrüstung zu kommen. Damit können Sie brüchige Stellen, Fallen, und Laser erkennen und zudem noch Konsolen umprogrammieren. Bei Türen, die sich nicht automatisch öffnen, drücken Sie die „Benutzen"-Taste. Oft kommen Sie so zu verborgenen Orten. Sehr beliebt sind auch die Lüftungs- und Wartungsklappen.

3. Sniper brauchen etwas Zeit, um Sie anzuvisieren. Dabei sehen Sie den roten Laser, der Ihnen die Bedrohung anzeigt und zusätzlich die Position des Schützen verrät. Gehen Sie dann schnell in Deckung. Die Schussfrequenz ist recht niedrig. Feuert der Scharfschütze, haben Sie einen Augenblick Zeit, das Feuer gefahrlos zu erwidern.

4. Die Wachen mit Granatwerfern und ähnlichem Equipment sind relativ harmlos, so lange Sie sich nicht zu lange an ein und demselben Fleck aufhalten. Die ballistischen Geschosse fliegen eine halbe Ewigkeit, ehe sie auf dem Boden einschlagen. Bis dahin sind Sie längst über alle Berge. Die Burschen haben auch Schwierigkeiten, wenn Sie sich direkt vor eine Mauer oder unter den Torbogen stellen. In so einem Fall schmeißen sich die Wachen mit den Geschossen höchstpersönlich in hohem Bogen vom Wachgang.

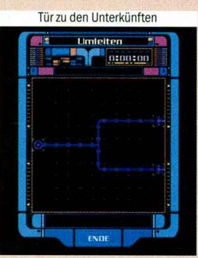
5. Sind Sie schon mal mit Ihrem Team unterwegs, lassen Sie Ihre Untergebenen auch für sich schuften und die Drecksarbeit erledigen. Ihre Mannschaft steckt alles weg, ohne mit der Wimper zu zucken. Da können Sie im Hintergrund bleiben und Ihre Kräfte schonen.

6. Sobald die Hintergrundmusik einsetzt, müssen Sie sich auf einen Angriff gefasst machen.

Auf Scottys Spuren: Die Schaltkasten-Rätsel

Ganz nach Art des legendären Chefingenieurs der alten Enterprise müssen Sie jede Menge technische Rätsel lösen, was im Spiel durch das Manipulieren von Schaltkreisen umgesetzt wird. Ziel ist es, die blauen Energiepunkte zu verbinden ohne dabei einen Kurzschluss zu erzeugen. Rote Energiepunkte dürfen daher nicht angezapft werden. Alle Schalterrätsel finden Sie in diesem Kasten gelöst.

Tür zu den Unterkünften



Frachttür-Kontrollen



Schwerkraftsystem



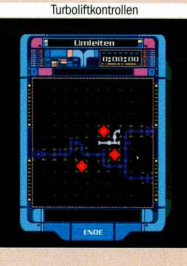
SR-Türüberbrückung



Energiekontrollen



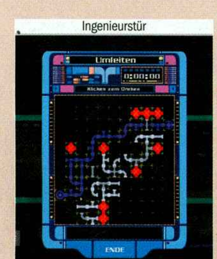
Turboliftkontrollen



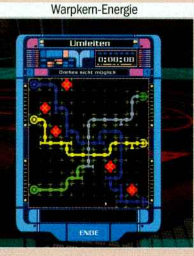
Wagenenergie



Ingenieurstür



Warpkern-Energie



Systemsteuerung



Systemsteuerung



1. Mission: Endspiel 1

Borg-Sphäre 1a

Zerstören Sie den Verteilerknoten und gehen Sie weiter zur grünen Energiesperre. Feuern Sie dort auf die Energieleitung. Benutzen Sie den Fahrstuhl und gehen Sie die Rampe runter. Gleich rechts ist eine Plasmaleitung. Zerstören Sie diese und kriechen Sie in den Gang darunter. An dessen Ende finden Sie einen Verteilerknoten der Borg. Kehren Sie in den Gang zurück und gehen Sie links weiter. Benutzen Sie den Tricorder am Schildkontrollknoten, um die Sperre aufzuheben. Hinter dem Energiefeld zerstören Sie eine weitere Plasmaleitung. Der Schacht darunter führt zu einer Energieleitung, die Sie außer Kraft setzen.

Borg-Sphäre 1b

Feuern Sie links auf die Plasmaleitung und krabbeln Sie in den Schacht. Ihr Ziel ist ein Verteilerknoten und eine weitere Plasmaleitung. Zurück im Gang gehen Sie bis zum nächsten Schildkontrollknoten links von den Ladeterminals. Modulieren Sie ihn. Retten Sie Chang: Feuern Sie sofort auf die Plasmaleitung und kriechen Sie in den Schacht darunter. Am Ende zerstören Sie die Energieleitung und eilen in die Kammer mit Chang zurück. Laufen Sie den Gang entlang, bis Sie die Kammer mit den Rohren und dem blauen Energiefeld am Boden erreichen. Springen Sie zur anderen Seite rüber und modulieren Sie das gelbe Kraftfeld. Benutzen Sie danach den Aufzug, um zu Ihrem Kameraden zurückzukehren.

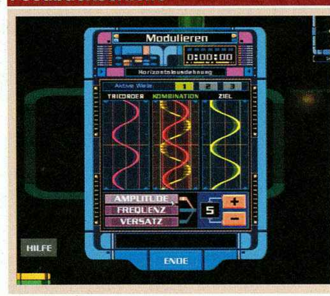
Borg-Sphäre 1c

In der ersten Borg-Kammer ist ein Verteilerknoten. Zerbröseln Sie diesen. Gehen Sie in den blaugrauen Gang hinein, er führt zu einer Plasmaleitung. Den Verteilerknoten rechts davon zerdeppern Sie gleich mit. Kriechen Sie in den Schacht und feuern Sie auf die Energieleitung am Ende. Im Raum mit Telsia ist eine weitere Energieleitung, die auf ihre Zerstörung wartet. Fahren Sie danach mit dem Fahrstuhl hoch. Oben ist bei den Borg rechts ein Verteilerknoten und eine Energieleitung. Bei der blinkenden Tafel gehen Sie rechts herum, hinter der Ecke sind ein weiterer Verteilerknoten und eine Energieleitung. Eilen Sie durch die Gänge, sobald die Borg sich angepasst haben. Hasten Sie weiter zum Fahrstuhl.

Borg-Sphäre 2a

Spurten Sie an den Borg vorbei und modulieren Sie schnell das Energiefeld am Schildkontrollknoten. Gleich dahinter feuern Sie rechts auf die Plasmaleitung und jagen damit auch einen Verteilerknoten hoch. Jetzt funktionieren Ihre U-Mods wieder. In der nächsten Halle gibt es zwei Ausgänge. Benutzen Sie den rechten, er führt an einem Lebensenergie-Terminal vorbei.

Feedbackschleife



Um die Feedbackschleife zu erzeugen, müssen Sie Amplitude, Frequenz und Versatz Ihres Tricorders an den Generator angleichen. Die Kombination wird zufällig ermittelt, darum können wir Ihnen nur die Funktionsweise erklären.

1. Modifizieren Sie als Erstes die Frequenz. Wenn die rote Frequenzspur des Tricorders in der mittleren Anzeige sich nicht mehr verschiebt, stimmt die Einstellung.
2. Mit der Amplitude strecken oder stauchen Sie die Frequenzkurve. Sie muss exakt die gleiche Länge haben wie die des Generators.
3. Mit dem Versatz verschieben Sie die Kurve nach oben oder unten.

Fast geschafft, noch ein wenig strecken und versetzen – wenn die Linien sich genau überdecken, ist die Aufgabe gelöst.

Borg-Sphäre 2b

Zerstören Sie die Plasmaleitung gleich rechts und kriechen Sie in den Schacht. Am Ende sieht es nach einer Sackgasse aus. Benutzen Sie den Sekundärmodus Ihres Tricorders – Sie sehen, dass sich das Gitter im Boden zerstören lässt. Unten vernichten Sie die Energieleitung. Ihr Team treffen Sie an der Fahrstuhlplattform. Fahren Sie eine Etage runter. Hinter der ersten Tür ist gleich rechts eine Energieleitung, etwas weiter links ein Verteilerknoten. Folgen Sie dem Gang bis zum Generatorraum. Erzeugen Sie mit Chell die Feedbackschleife (siehe Kasten „Feedbackschleife") und verlassen Sie die Kammer. Gehen Sie nach rechts weiter.

Borg-Sphäre 2c

Zerstören Sie die Energieleitung. Der Gang rechts vom Lebensenergie-Terminal führt zum zweiten Generator. Achtung, nach dieser Modulation erscheinen Borg-Drohnen in der Kammer. Durchqueren Sie anschließend die Halle mit der blauen Energiesäule in der Mitte. An der nächsten Gabelung finden Sie rechts am Ende des Ganges beim blauen Energiefeld eine Energieleitung. Ist diese zerstört, ist der Zugang zum Generator Nummer 3 frei.

Borg-Sphäre, Zentraler Plexus

Der Kampf gegen den Super-Borg gliedert sich in mehrere Phasen. Bleiben Sie in den ersten beiden zuerst im Schutz der Säulen mit den Ladeterminals. Sobald der Gegner sich Ihnen nähert, flitzen Sie zur anderen Seite rüber und beharken ihn wieder aus der Distanz. In der dritten Phase postiert sich der Obermotz auf dem oberen Steg und teleportiert auch noch umher. Verlassen Sie daher immer kurz Ihre Deckung, um auf ihn zu feuern und ziehen Sie sich wieder zurück. In der letzten Phase ist der Borg wieder am Boden, macht sich aber ständig unsichtbar. Drehen Sie sich im Kreis, sobald Sie ihn sehen, feuern Sie im Sekundärmodus mit dem U-Mod auf ihn und wechseln den Standort.

2. Mission: Neue Einsätze

Akademie 1

Außer mit diversen Charakteren zu schnacken, steht nichts auf dem Programm. Wer auf Schmuseromantik steht, wählt beim Dialog mit Telsia die mittlere Antwort aus.

Akademie 2

Wehren Sie die Romulaner ab. Danach gehen Sie in Richtung Start zurück. Dort ist der Zugang in die Wartungsschächte, die Korban Ihnen öffnet. Achten Sie auf die Flammenstöße bei den Rohren. Nutzen Sie die Feuerpausen, um vorbeizuhuschen. Benutzen Sie an der Türkonsole den Tricorder. Leiten Sie einfach beide Energieströme auf dem Diagramm um. Danach erscheinen wieder Romulaner, die Sie abwehren müssen.

3. Mission: Herrenlos

Dallas 1a

Holen Sie sich zuerst das Secret: Gehen Sie die Rampe hoch. Auf dem Steg erkennen Sie im



VERNICHTET Eigentlich kann man verstehen, dass die Borg sauer sind, wenn Sie auch immer deren Einrichtung zerstören! Lassen Sie sich dabei nicht erwischen.

AUFGELAUERT Der fiese Wicht versteckt sich feige auf der Empore. Bleiben Sie cool und feuern Sie, wenn er sich materialisiert.

Sekundärmodus des Tricorders eine instabile Wand. Springen Sie nun über das umgestürzte Frachtregal zur Frachttür-Kontrolle. Umgehen Sie den Kurzschluss. Öffnen Sie anschließend im nächsten Frachtraum die Jefferies-Röhre. Springen Sie über den Abgrund eine Etage höher. Sie gelangen schließlich zur Schwerkraft-Kontrolle. Der Rückweg ist blockiert, Sie müssen auf das Dach des Turbolifts hopsen und an den Sprossen hochkraxeln. Arbeiten Sie sich so zur manuellen Überbrückungskonsole vor, gegenüber von Tür „Deck 3".

Dallas 1b

Gehen Sie links herum zur Lounge. Wechseln Sie zum Tricorder in den Sekundärmodus. Sie erkennen eine beschädigte Tür, auf die Sie feuern müssen. Klettern Sie vom Serviceraum aus runter, bis Sie eine nicht verschlossene Jefferies-Röhre erreichen. Sobald Sie die zweite Lounge verlassen und zum Maschinenkontrollraum gehen, springen Aliens hervor. Zücken Sie danach sofort den Tricorder und modulieren Sie die Konsole in der Raummitte. Nach der Zwischensequenz geht's in die Röhre zur Turboliftkontrolle, die Sie reparieren müssen.

Dallas 2

In der Lounge finden Sie eine Waffenladestation. Gehen Sie weiter bis zur Gabelung. Halten Sie sich links in Richtung Brücke. Hinter der Servicetür geht es in die Jefferies-Röhren. Kriechen Sie geradeaus und klettern Sie hoch. Die Tür in dem Raum lässt sich aufschießen. So gelangen Sie auf die Brücke. Eine der Türen auf der Brücke ist instabil. Dahinter verbirgt sich ein weiteres Secret. Kehren Sie nach der Unterhaltung auf den Gang mit dem blauen Energiefeld zurück. Kriechen Sie in die Öffnung rechts davon, um zur Kraftfeldkontrolle im Flur zu gelangen. Gehen Sie in den Transporterraum und betätigen Sie die Konsole. Danach müssen Sie im Eilgang zur Brücke zurück. Versuchen Sie, den Aliens auszuweichen, um schneller bei Chell zu sein.

Das Plasmaleck

Zurück auf der Enterprise suchen Sie Chell in der Shuttlehalle auf. Sobald Sie das Gespräch beginnen, gehen Sie schon mal mit gezücktem Tricorder ins Cockpit des Shuttles. Sie müssen dort unter Zeitdruck eine Modulation vornehmen.

4. Mission: Besitzwechsel

Attrexianer-Station 1a

Rennen Sie sofort nach rechts und springen Sie über die Kisten zum Stahlträger hoch. Hier haben Sie etwas Deckung. Sobald der Steg über Ihnen abbricht, springen Sie dort hoch. Oben müssen Sie die Feuerpausen abwarten und zur anderen Seite hüpfen. Spurten Sie auf dem Steg zum Türkontrollschalter und flitzen Sie in den Gang. Folgen Sie ihm bis zum Minenwagen-Terminal. Dort erhalten Sie ein neues Missionsziel. Stellen Sie die Energie am Terminal im Nebenraum wieder her und aktivieren Sie den Wagen von der Konsole draußen. Erledigen Sie den großen Alien im Gang und gehen Sie weiter, bis Sie auf zwei Attrexianer treffen. Begleiten Sie Avak'Stas – bleiben Sie jedoch von der Konsole weg, da die linke Wand explodiert und Aliens in den Gang strömen. Wenn diese Bedrohung beseitigt ist, folgen Sie dem Attrexianer. Sobald die Schleusentür offen ist, müssen Sie schnell in die Kammer mit der Schleusenkontrolle rennen, bevor Sie ins All gesaugt werden. Schließen Sie das Schott mithilfe der Konsole und wehren Sie die restlichen Aliens ab. Speichern Sie vor der Waffenkammer am besten ab und stellen Sie sicher, dass Ihre Lebensenergie und Munition voll aufgeladen sind. Betreten Sie die Halle vor der Waffenkammer und springen Sie auf die Kisten rechts von der Waffenladestation. Von dort können Sie die heranstürmenden Aliens am besten aufhalten. Schießen Sie auch auf die explosiven Behälter, wenn sich Außerirdische in deren Nähe aufhalten. Schnappen Sie sich einen Bogenwerfer aus der Kammer, sobald sie offen ist und schützen Sie auf dem Rückweg Ihren attrexianischen Kompagnon. Begeben Sie sich zum Lift.

Attrexianer-Station 1b

Fahren Sie mit der Plattform hoch und gehen Sie zur blauen Kontrolltafel, um die Rettungskapsel abzustoßen. Kämpfen Sie sich oben weiter durch die Gänge, bis Sie die Kommandozentrale erreichen. Jetzt müssen Sie die Attrexianer beschützen. Bleiben Sie in deren Nähe und setzen Sie am besten den Bogenwerfer und das verbesserte Sturmgewehr ein, um die Alienbrut abzufangen.

Attrexianer-Station 2b

Begeben Sie sich in die Halle und klettern Sie an der Leiter zu den Rohren hoch. Achten Sie auf den Feuerausstoß. In einer Pause springen Sie über das Rohr zur anderen Seite rüber. Dort finden Sie die Konsole für die Ingenieurstür, die Sie überbrücken müssen. Treffen Sie sich mit Vor'chov und fahren Sie zu den Generatoren runter. Der Kampf dort wird heftig, speichern Sie besser vorher ab. Wenn möglich, erledigen Sie die Aliens schon im Anflug. Ansonsten nutzen Sie die Pausen zwischen den Angriffswellen, um Energie zu tanken. Sie können sich auch im Gang zum Aufzug verschanzen und von dort die schleimigen Aliens zerbratzen.

5. Mission: Entdeckung

Idryll-Ruinen 1-1a

Begeben Sie sich zur markierten Position Ihres Tricorders. Auf dem Steinbogen, den Sie unterqueren, finden Sie ein verstecktes Schiff.

Idryll-Ruinen 1-1b

Benutzen Sie den Sekundärmodus Ihres Tricorders. Sie erkennen eine Bruchstelle im Mauerwerk links vom Haupttor. Sprengen Sie es auf und klettern Sie dahinter an der Gebäudewand hoch, um in den Komplex einzudringen. Gehen Sie rechts die Treppe hoch und springen Sie über den Absatz auf die andere Seite der umgestürzten Säule. Dort finden Sie auch ein verstecktes Schiff. Erkunden Sie die Anlage, bis Sie die Energiekonsole erreichen. Auf dem Rückweg müssen Sie mit Attacken der Exomorphe rechnen. Treffen Sie sich mit Ihrem Team am Eingang und gehen Sie die Treppe hoch zum nächsten Abschnitt der Anlage. Springen Sie mit aktiviertem Sekundärmodus des Tricorders auf den stabilen Bodenplatten entlang. Im großen Hof müssen Sie die Königin der Insekten-Aliens besiegen. Halten Sie sich dabei im Hintergrund, Ihr Team heizt der Bestie schon ordentlich ein. Weichen Sie den Streusalven des Monsters aus und benutzen Sie den Sekundärmodus des Bogenwerfers.

Idryll-Ruinen 1-2a

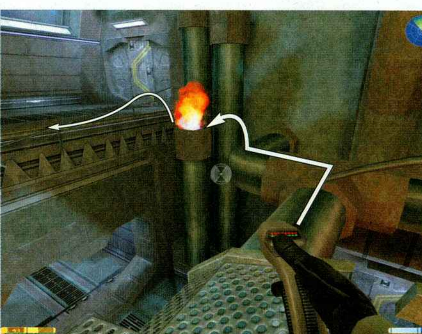
Gehen Sie bei den Säulen in Deckung und feuern Sie auf die rotierenden Abwehrkanonen. Danach gelangen Sie in eine Halle, wo Giftgas austritt. Aktivieren Sie den Gasmodus des Tricorders: So erkennen Sie, aus welchen Wandschlitzen der tödliche Nebel austritt. Wechseln Sie zum Phaser und „verschweißen" Sie im Primärfeuermodus die entsprechenden Spalten.

Idryll-Ruinen 1-2b

Setzen Sie im Röhrengang den Lasersichtmodus des Tricorders ein und hüpfen Sie an der Falle vorbei. Bei den Brutröhren der Exomorphe angekommen, halten Sie sich rechts. Springen Sie auf eine der Röhren und fahren Sie eine Etage höher. Aktivieren Sie auf dem Steg das Gondelsystem. Springen Sie auf ein Gondeldach und fahren bis zur Höhe des zweiten Absatzes hoch, auf den Sie hinaufhopsen. Von dort springen Sie auf eine herabfahrende Gondel und weiter auf den Sims. Aktivieren Sie im Freien eine weitere Gondel und springen Sie auf dessen Dach. Wieder im Röhrengang müssen Sie weitere Laserfal-



KLETTERPARTIE Springen Sie sofort über die Kisten in Deckung. Bei Attacken geben Sie gezielte Feuerstöße ab und gehen danach wieder in Sicherheit.



DRAHTSEILAKT Warten Sie, bis der Feuerausstoß kurz pausiert, ehe Sie rüberhüpfen. Gehen Sie lieber auf Nummer Sicher und speichern Sie ab.

len überwinden. Am Ende des Ganges lässt sich die Bodenplatte freischießen. Ehe Sie am Ende des Ganges wieder hochklettern, springen Sie auf den Absatz rechts. Dort finden Sie an der Wand ein Secret. Gehen Sie anschließend im Röhrengang mit aktiviertem Gasmodus des Tricorders weiter. Eilen Sie zur Konsole und modulieren Sie diese. Jetzt fahren die Gassäulen aus dem Boden hoch. Verschließen Sie die tödlichen Schlitze wieder mit Ihrem Phaser. Jetzt müssen Sie nur noch über die pulsierende Energiebrücke hüpfen. Achten Sie dabei auf die wechselnden Muster.

Idryll-Ruinen 1-2c

Decken Sie Chell – feuern Sie blitzschnell auf die Deckengeschütze. Chell benötigt mehrere Anläufe, bis die Geschütze deaktiviert sind. Bis dahin regenerieren sich die Kanonen immer wieder. Fahren Sie nach der Zwischensequenz mit dem Fahrstuhl runter: Exomorphe und Deckengeschütze machen Ihnen das Leben schwer. In der großen Halle bekommen Sie es nacheinander mit zwei Riesen-Exomorphen zu tun. Kombinieren Sie am besten den Sekundär- und den Primärmodus Ihres Bogenwerfers, um die Biester auszulöschen.

Wieder auf der Enterprise

Reden Sie mit Kleeya und sagen Sie ihr, dass Sie gerne ihre Welt sehen würden.

6. Mission: Zerstörung

Enterprise Deck 8

Achten Sie im Flur auf das Leck im Rumpf. Flitzen Sie daran vorbei, um nicht in den Raum gesogen zu werden. Kriechen Sie in die Jefferies-Röhren, um zur Krankenstation zu gelangen.

Enterprise Deck 16

Gehen Sie schleunigst in den Maschinenraum. Feuern Sie primär auf die Saboteure. Diese beamen sich in der Regel paarweise an Bord. Danach knöpfen Sie sich die jeweiligen Krieger vor. In den Feuerpausen beziehen Sie am besten an der Tischkonsole Stellung. Sobald die Attacken vorüber sind, zücken Sie den Tricorder und modulieren die Konsole. Sie müssen dabei verdammt fix zu Werke gehen.

Enterprise Deck 1

Nutzen Sie die Deckung an Ihrem Standort aus und setzen Sie vorwiegend die sekundären Feuerfunktionen Ihrer Waffen ein. Das erledigt die Eindringlinge am schnellsten.

7. Mission: Rettungseinsatz

Attrexianer-Kolonie 1a

Direkt bei der Landezone finden Sie den Kontrollraum. Öffnen Sie ihn und rüsten Sie sich aus. Jetzt eilen Sie mit Ihrer Truppe zum Eingangstor. Mit dem Tricorder können Sie die Stahlkammer erkennen, die das Tor zusammenhält. Nachdem Sie diese zerstört haben, flitzen Sie zurück zum Kontrollraum und benutzen das Sicherheitsterminal. Die zwei Aliens, die Sie auf Ihrem Rückweg zum Eingangstor treffen, leisten kaum Gegenwehr. Am linken Fuß der Brücke gibt's ein verstecktes Objekt, dass Sie über die Leiter rechts vom Eingangstor aus erreichen. Da die nächste Tür vorerst verschlossen ist, benutzen Sie den Lüftungsschacht oberhalb der Kisten. Wenn Sie die auffälligen Bodenpassagen im Schacht zerschießen, finden Sie darunter ein weiteres verstecktes Objekt. Jetzt kraxeln Sie weiter, bis Sie auf der anderen Seite der verschlossenen Tür herauskommen. Vorsicht! Sobald Sie den Lüftungsschacht verlassen, werden Sie von zahlreichen Feinden angegriffen. Rüsten Sie sich an den Terminals aus und laufen Sie über die Brücke. Um das Sicherheitsterminal auf der Empore zu aktivieren, brauchen Sie einen Techniker, den Sie im hinteren Teil des gut bewachten Komplexes finden. Nachdem der attrexianische Fuzzi die Tür endlich geöffnet hat, unterstützen Sie Ihre Kollegen im Kampf gegen die Feinde auf der Brücke. Wieder glücklich vereint, geht's gemeinsam weiter, um den Gefangenen aus der Patsche zu helfen. Zerschießen Sie die Zellentür und lassen Sie die Ärmsten von Ihrem Team verarzten. Die Attrexianerin führt Sie zur Kanalisation. Allerdings ist der Eingang blockiert und ein Vierbein greift Sie an. Nachdem Sie den Fiesling mit dem Granatenwerfer tiefer gelegt haben, ballern Sie die Stahlstrebe ab, die in den Raum ragt. Durch das entstandene Loch gelangen Sie ins nächste Level.

Attrexianer-Kolonie 1b

Sobald Sie das Abwassersystem betreten, werden Sie von Ihrem Team getrennt. Gehen Sie nach links über den Steg und erledigen Sie das Viech, das durch die Wand bricht. Die beiden Konsolen ein paar Meter weiter kommen Ihnen gerade recht. Jetzt geht's durch die Biege in den nächsten Raum. Bevor Sie sich um den Kreuzerturm links hinter der Ecke kümmern, erledigen Sie den Alien, der aus dem Rohr fällt und den Deppen, der Sie von rechts beharkt. Gehen Sie nach rechts über die Brücke und erledigen Sie den Kreuzerturm vor Ihnen. Lassen Sie das Ventilatorsystem rechts liegen und betätigen Sie den Schalter neben der Tür gegenüber. Um das Wartungssystem einzuschalten, gehen Sie zurück zum Eingang des Raumes und gehen diesmal in die andere Richtung. Unterwegs springen Ihnen ein paar Viecher vor die Nase, die sie am besten mit dem Phaser bearbeiten. Hinter der nächsten Kurve finden Sie ein Loch im Lüftungssystem, das Sie in den Kontrollraum führt. Dort erwartet Sie ein weiteres Schaltkasten-Rätsel (siehe Extrakasten „Auf Scottys Spuren"). Jetzt lässt sich auch die Tür wieder normal öffnen und Sie können zurück Richtung Ventilatorsystem. Unterwegs sollten Sie die versteckte Rüstung einheimsen, die Sie durch eine Spalte in der Wand erreichen. Benutzen Sie die Tür gegenüber dem Ventilator und aktivieren Sie die Konsole im dahinter liegenden Raum. Sie sehen nun, wie sich das Gitter öffnet, das Ihnen noch vor kurzem den Weg versperrte. Bevor Sie Ihren Weg fortsetzen, sollten Sie sich an den beiden Terminals stärken. Hinter dem hochgezogenen Gatter halten Sie sich links und huschen durch die Spalte in der Wand. Die angreifenden Aliens verkohlen Sie mit dem Phaser. Danach überraschen Sie das größere Etwas ein Stockwerk tiefer mit dem Granatwerfer. Sobald Sie den Raum betreten, bricht der Boden unter Ihren Füßen weg und Sie landen eine Etage tiefer. Mit dem verbesserten Sturmgewehr können Sie sich den aggressiven Alien-Trupp locker vom Leib halten. Jetzt schnappen Sie sich noch das versteckte Schiff, das Sie über den Laufsteg erreichen, und schließen sich Ihren Kollegen an, die hinter der nächsten Tür auf Sie warten. Öffnen Sie die Gefängniszelle und stoßen Sie zu den Attrexianern. Hinter den Kisten in der Ecke finden Sie ein weiteres verstecktes Schiffssymbol. Modulieren Sie die Leitersteuerung mit dem Tricorder und schon bekommen Sie eine Leiter direkt vor die Nase gesetzt. Auf Ihrem Weg nach oben werden Sie mal wieder von Ihrem Team getrennt und sind auf sich alleine gestellt. Klettern Sie nach oben und verlassen Sie den Level durch die rechte Tür.

Attrexianer-Kolonie 2a

Das nette Alien-Empfangskomitee beglücken Sie mit dem Sturmgewehr. Sammeln Sie die Idryll-Energie auf und betreten Sie die Fabrik. Durch die nächste Tür gelangen Sie in einen Innenhof. Plätten Sie alles, was Ihnen vor die Flinte läuft. Danach stärken Sie sich an den beiden Energiespendern. Über die Kiste in der



HÜPFPARTIE Nachdem Sie in die attrexianische Kolonie eingedrungen sind, stehen Sie vor einer Sackgasse. Verschwinden Sie durch den Lüftungsschacht.



RÖNTGENBLICK In der Fabrik wird die Liftfahrt durch einen Stromausfall gestoppt. Mit Ihrem Tricorder erkennen Sie eine Bodenstruktur, die Sie wegballern können.

Mitte des Hofes gelangen Sie auf den Kran. Springen Sie auf die Mauer und sacken Sie das versteckte Schiffssymbol hinten links in der Ecke ein. Jetzt nichts wie durch die Tür gegenüber und ab ins nächste Kapitel.

Attrexianer-Kolonie 2b

Da es in der Fabrik sehr schummrig ist, empfiehlt es sich, das Nachtsichtgerät einzusetzen. Metzeln Sie in der Fabrikhalle alles nieder, was sich bewegt und erfrischen Sie sich an den Konsolen. Sie werden feststellen, dass der Lift rechts vom Eingang ausgeschaltet ist. Um die Energieversorgung zu aktivieren, müssen Sie sich geschickt durch die Flammen bewegen und die Steuervorrichtung auf der Empore bedienen. Jetzt gilt es, ein kniffliges Schaltkreis-Rätsel zu lösen (siehe Extrakasten „Auf Scottys Spuren"). Im Hinterraum lassen Sie sich in das Loch im Boden fallen und finden sich ein Stockwerk tiefer wieder. Mähen Sie alle Feinde um und erklimmen Sie die Leiter am anderen Ende des Ganges. Wieder beim Lift angekommen benutzen Sie den Schalter und wehren die Aggressoren ab. Auf halbem Weg nach oben gibt der Aufzug den Geist auf. Rechts neben dem Eingang können Sie eine Luke zerballern und auf die darunter liegende Leiter kraxeln. Mit einem beherzten Sprung gelangen Sie in den nächsten Gang. Gehen Sie in den Raum links um die Ecke. Hinter den Kisten lauern Sie zwei Aliens auf, die mit dem verbesserten Sturmgewehr abgespeist werden. Im Raum direkt vor Ihnen bieten Ihnen zwei Terminals eine kleine Stärkungsmöglichkeit. Laufen Sie die Galerie entlang, bis Sie zu Ihrer Rechten die großen Kolben sehen. Jetzt wird's gefährlich. Hopsen Sie erst los, wenn die ersten beiden Kolben oben und der letzte unten ist. Während Sie die ersten zwei passieren, öffnet sich der dritte und Sie können unbeschadet auf die nächste Anhöhe springen. Hier finden Sie zwei weitere Terminals, die Sie sich aber für später aufheben sollten. Im nächsten Raum müssen Sie den Treppen bis zur obersten Plattform folgen. Vorsicht! Unterwegs werden Sie von zwei Beißern angegriffen. Wenn Sie die Überreste der Monsters passieren, müssen Sie aufpassen, nicht durch das Loch im Boden zu fallen. Zielen Sie beim Betreten des nächsten Raumes nach oben, können Sie den Kreuzerturm ausschalten, bevor der seine giftigen Schleimladungen auf Sie abfeuert. Die Leiter führt Sie eine Etage höher, wo zwei weitere Beißer auf Sie warten. Verschanzen Sie sich hinter der nächsten Mauer und erledigen Sie die im Raum befindlichen Monster mit gezielten Feuerstößen. Für die Dame im Gasraum kommt jede Hilfe zu spät. Benutzen Sie Ihren Tricorder mit der Gasansicht und versiegeln Sie die Stellen, an denen das Gas ausströmt mit dem Phaser. Eilen Sie dem Idryllianer im anderen Raum zu Hilfe. Nachdem der seinen letzten Schnaufer gemacht hat, verlassen Sie den Ort durch die Schleuse.

Attrexianer-Kolonie 2c

Am Fuße des Liftes können Sie mit dem Granatwerfer so richtig die Fetzen fliegen lassen, bevor Sie den nächsten Lift nach unten nehmen. Die kleine Alien-Armee bei der Landezone ist bestes Futter für das Förderationsgewehr. Erledigen Sie den Kreuzerturm hinter der nächsten Schleuse und wappnen Sie sich für den Endkampf. Zwei Beißer und ein, zwei Basher nehmen Sie in die Mangel. Zögern Sie nicht, Ihre letzte Munition in die gammlige Meute zu ballern, denn nach diesem kleinen Showdown müssen Sie nur zum Shuttle-Wrack schlendern.

8. Mission: Tag der Abrechnung

Idryll-Ruinen 2-1a

Es bringt Ihnen nichts, auf die Schilde der Idryll-Rebellen zu schießen. Zielen Sie also auf die Beine oder passen Sie einen Moment ab, wo Ihre Widersacher schutzlos sind. Pirschen Sie sich durch die Schlucht an das Zelt heran.

Gehen Sie unter dem großen Baum hindurch, in Richtung Brücke. Über den dort befindlichen umgestürzten Wachturm kommen Sie nicht hinweg, wohl aber durch das in der Brücke entstandene Loch an der Seite, das Sie notfalls mit einer Waffe weiter aufschießen müssen. Die Artillerie und die Wache im Ausguck terminieren Sie mit der Sniper-Wumme. Links hinter der Verteidigungsanlage finden Sie einen Weg, der Sie zu einigen versteckten Objekten bringt. Verfahren Sie beim nächsten Bogen wieder nach Schema F, meiden Sie aber das grüne Gas und nehmen Sie den Pfad außen herum. Der große Aufgang wird von zwei Wachtürmen flankiert, die Sie mit dem Scharfschützengewehr säubern. Die vor Ihnen materialisierenden Schergen blasen Sie mit den Idryllglicium-Containern weg. Vergessen Sie nicht, die Artillerie auf den Burgzinnen fachmännisch zu zerlegen.

Idryll-Ruinen 2-1b

Der Brückenkopf liegt unter schwerem Beschuss von der Gegenseite. Sie können den Schützen nicht sehen, wohl aber die explosiven Kisten, hinter denen er sich verbirgt. Die Brückensteuerung lässt Sie im Stich. Marschieren Sie nach rechts weiter und überbrücken Sie die defekte Leitung. Jetzt sausen Sie über die Brücke und benutzen den Pfad links um das nächste Tor herum. Erledigen Sie den Turmwächter mit dem Scharfschützengewehr. Danach verschmoren Sie die beiden Schildheinis mit dem Phaser. Die nächste Brücke wird, wie gewohnt, durch heftiges Artilleriefeuer verteidigt. Links vom Shuttle haben Sie eine gute Position, um das Gröbste aus dem Wege zu räumen. Die restlichen Widersacher auf dem linken Turm und auf den Zinnen über dem nächsten Tor eliminieren Sie von der Brücke aus. Im Endkampf haben Sie es mit drei Leviathans zu tun. Wenn Sie sich geschickt hinter den Säulen verschanzen, können Sie die Ungetüme mit dem Granatwerfer schnell zu Brei verarbeiten. Der einzige Ausweg aus diesem Szenario ist das Tor oberhalb der Treppen. Allerdings werden Sie dort gefangen genommen und der nächste Level beginnt.

Idryll-Ruinen 2-2a

Im Hauptquartier begrüßt Sie Idryllianer-Häuptling Krindo. Machen Sie ihm klar, dass Sie keine Geiseln eintauschen und begeben Sie sich mit dem Lift nach unten. Den Basher auf der Brücke pumpen Sie mit dem verbesserten Sturmgewehr voll, ehe er Ihnen gefährlich werden kann. Mit einem beherzten Satz lassen Sie den Abgrund hinter sich. Danach kümmern Sie sich um den Basher auf der andere Seite. Benutzen Sie den rechten Gang und stärken Sie sich an den beiden Terminals. Hinter der nächsten Schleuse lungern zwei Beißer herum, die Sie bequem aus der Distanz erledigen. Auf Ihrem Weg durch den Röhrengang müssen Sie einige Basher aus dem Weg räumen. Überqueren Sie den Abgrund mithilfe des Baumes und laden Sie sich an den Terminals auf. Oberhalb der Treppe gilt es, einen weiteren Basher zur Strecke zu bringen, bevor Sie den Level durch das Schott hinter Ihnen verlassen.

Idryll Ruinen 2-2b

Durch die nächste Schleuse gelangen Sie in eine Art Tempel, wo Sie bereits von zwei Bashern erwartet werden. Benutzen Sie die Liftkonsole und fahren Sie nach oben. Im nächsten Stockwerk benutzen Sie den Durchgang zu Ihrer Rechten. Überraschen Sie den Beißer mit dem Sturmgewehr und erfrischen Sie sich an den beiden Terminals. Den beiden Aliens unter Ihnen bereiten Sie mit dem Scharfschützengewehr ein schnelles Ende. Steigen Sie hinab und verlassen Sie den Raum. In der nächsten Halle treffen Sie auf Krindo, der mit diversen Reparaturen beschäftigt ist. Schützen Sie den Idryllianer vor den Angriffen des Stalkers und verlassen Sie die Mission mit dem Lift.



DICKE LUFT Im Gasraum wird Ihnen ständig Lebensenergie abgezogen. Orten Sie die Gasströme mit dem Tricorder und verschweißen Sie diese mit dem Phaser.



ABGEHOBEN Hüpfen Sie auf die Kiste und warten Sie, bis der Kran direkt vor Ihnen ist. Springen Sie auf die Plattform. Von hier aus kommen Sie auf die Empore.

9. Mission: Die Söldner

Klingonenbasis 1a

Gehen Sie in die Bar. Omag vergnügt sich in der VIP-Lounge, den Zutritt dazu müssen Sie sich aber erst verdienen. Fragen Sie die Barkeeperin nach den Regeln. Der Bat'leth-Kampf gegen den Türsteher ist recht simpel. Schnellen Sie nach jedem Schlag einen Schritt zurück, um aus der Gefahrenzone zu kommen, Ihr Gegner ist eben nicht der Schnellste. Machen Sie, dass Sie dem fliehenden Ferengi nachkommen.

Klingonenbasis 1b

Die Verfolgungsjagd geht weiter. Den zusammenstürzenden Steg umgehen Sie über die Boxen im Giftschlamm. Springen Sie zügig darüber hinweg, bleiben Sie stehen, so versinken Sie in der Giftbrühe.

Klingonenbasis 2

Zu den äußeren Waffenkonsolen zu rennen ist fast Selbstmord, beschränken Sie sich lieber auf das Angebot im Zentrum. Lurok können Sie mit den vorhandenen Gerätschaften bestens bekämpfen. Beschießen Sie die Aufhängung seiner Gondel, so dass sie nach unten sackt. In diesem Zustand können Sie mit der Handsteuerung die Kabine vor das Gasventil bugsieren und den Feuerstrahl zünden. Wiederholen Sie das dreimal und der Kommandant ist am Boden.

10. Mission: Inkognito

Romulaner-Einrichtung 1

Durchforsten Sie das Höhlensystem. Am Eingang zur Basis übertragen Sie die Einlassdaten per Tricorder in den Ausweisleser. Nebenher erfahren Sie, dass ein neues Sicherheitssystem in Betrieb genommen wurde. Schalten Sie auf den Sichtmodus „Lasererkennung" um und gehen Sie den Suchscheinwerfern aus dem Weg. Besuchen Sie den Commander in der Zentrale. Nach geringen Zweifeln erhöht er Ihre Sicherheitsstufe. Im höher gelegenen Haus besorgen Sie sich den Sicherheitscode vom Computer und können so in die nächste Abteilung wechseln. Sie treffen sich gleich mit Ihrer Informantin, die Ihnen eine Waffe und neue Instruktionen gibt. Gehen Sie in das Kommunikationsgebäude, wo Sie die drei Verteilerknoten zerlegen. Machen Sie sich auf einen Angriff gefasst, Ihre Tarnung hat sich soeben verabschiedet. Verdünnisieren Sie sich durch das Tor mit der Aufschrift „Romulanischer Außenposten".

Romulaner-Einrichtung 2a

Nach dem Plausch tasten Sie sich mit gezücktem Tricorder durch den Gang mit den Laserfallen vor. Rechts am Ende ist ein Paneel für die Lasersteuerung. In dem Raum gegenüber hacken Sie den Computer und kommen durch den Schacht weiter voran. Die Zugangsdaten für die Waffenkammer klauen Sie sich aus dem Sicherheitsraum, dem nächsten Zimmer über den Flur. Im selben Gang knacken Sie die Tür zu dem vernebelten Raum. Über die Rohre klettern Sie zu der Luke, die Sie im Endeffekt zum Hauptcomputer führt. Erlegen Sie die zwei Wachen, ehe diese Alarm auslösen können und ziehen Sie sich die Daten. Hinter dem Gitter auf dem Podest deaktivieren Sie das Sicherheitsnetz.

Romulaner-Einrichtung 2b

Nach einem kurzen Dialog mit Ihrer charmanten Kontaktfrau gibt diese den richtigen Code zum Betreten des Gefängnisses ein. Beim Zellenblock angekommen outet sich Ihre Informantin als Verräterin. Auf der Galerie finden Sie Lebensnachschub. Laden Sie den Disruptor mit der Sekundärfunktion ganz auf und schleudern Sie der Dame die geballte Ladung entgegen, sobald sie sich zeigt.

11. Mission: Endspiel 2

Idryll-Ruinen 3-1a

Tasten Sie sich vorsichtig um den ersten Felsen herum. Auf dem Turm steht ein Scharfschütze, den Sie mit der Sniper-Waffe beseitigen. Rechts in der Ebene sammeln Sie Munition ein und frischen Ihre Energie auf. Beobachten Sie immer Ihr Radar. So sehen Sie genau, wo sich die Feinde gerade materialisiert haben. Neben einer Lavagrube liegt ein Plasmagewehr. Sobald Sie es aufsammeln, erscheint ein ziemlich großes Krabbeltier. Machen Sie sich nicht zu viele Gedanken um die Wachen auf dem Tor. Ordern Sie eine Salve vom Mutterschiff und die Versammlung löst sich fluchtartig auf. Kauern Sie sich links hinter den Pfeiler in die Ecke, dort bekommen Sie Nachschub. Die Türme und Tore sind ziemlich instabil. Es braucht nicht immer ein Photonentorpedo zu sein, damit sie zusammenstürzen. Bei dem seitlichen Tor halten Sie einfach mit dem Phaser drauf, das genügt. Nach zwei Angriffswellen taucht der Kommandant auf. Vor dem großen Tor bekommen Sie neue Lebensenergie. Beharken Sie den Riesenblechhaufen am besten mit der Tetryonkanone.

Idryll-Ruinen 3-2a

Erfrischen Sie sich an den Installationen an der Wand. Hechten Se sich dann von den Plattformen über die Lava. Über die kaputten Stufen hopsen Sie hinweg zum Vorsprung weiter unten. Betreten Sie den Raum vorsichtig. Vor Ihnen steht ein einzelner Kämpfer, direkt über Ihnen ist ein Scharfschütze in Position. Folgen Sie dem Pfad in den nächsten Abschnitt und werfen Sie dabei einen Blick unter die Treppen.

Idryll-Ruinen 3-3a

Kaum ist der Fahrstuhl unten angekommen, machen Sie auch schon Bekanntschaft mit dem ersten Wesen. Direkt vor Ihnen, hinter der zweiten Säule, hängt ein Kreuzerturm an der Decke. Eine Spitze ragt hervor. Richten Sie Ihren Phaser darauf. Schlurfen Sie vorsichtig voran, aus der Luke vor Ihnen bricht gleich ein großer Alien hervor. In der Höhle hängt abermals so ein Widerling herum, zudem lauert hinter dem Felsen ein Stalker, der sich unsichtbar machen kann. Solange Sie ihn treffen, sind seine Umrisse zu erkennen und er kann selbst nicht feuern. Um die Ecke bekommen Sie Lebensenergie und Munition. Hinter der Lavagrube mit den zwei Steinen wartet ein riesiges Scheusal auf Sie, genannt „Vierbein". Beharken Sie es von der Grube aus. Leider kommt ein Artgenosse dazu, kurz bevor Sie dem Tier den Garaus gemacht haben. Mit dem zweiten Vieh verfahren Sie genauso. Haben Sie die beiden beseitigt, versiegt die Zufuhr zur brennenden Leitung und Sie kommen daran vorbei. Bedienen Sie die beiden Terminals, um die Tür aufzuschließen. Erledigen Sie erst den Kreuzerturm von der Tür aus. Mit dem Commander spielen Sie Verstecken: Suchen Sie Schutz hinter den Trümmern in der Mitte.

Idryll-Ruinen 3-3b

Commander Suldok ist kein harter Brocken. Er gibt ziemlich schnell Milch. Lassen Sie die kleinen Exomorphen links liegen und beschießen Sie ihn mit dem Scharfschützengewehr. Suldok öffnet den Schild, um selbst herauszuschießen. In diesem Moment verpassen Sie ihm eine Klatsche, am besten per Scharfschützenknarre. Die Terminals auf den Inselchen werden rundum abwechselnd geöffnet. Viel heftiger ist der auftauchende Archeopendra, ein posthum vergebenes Geschenk von Suldok. Er schleudert Ihnen Lavabrocken entgegen, bleiben Sie also in Bewegung. Ein Patentrezept gegen das Ungetüm gibt es nicht. Hinter einer der Säulen liegt ein romulanischer Disruptor, der sehr hilfreich ist. Ansonsten feuern Sie aus allen Rohren, bis der Spuk vorbei ist. Jetzt aufs Mutterschiff. Genießen Sie den Abspann, in dem Alexander Munro … nein, das verraten wir nicht.

STEFAN WEISS/ANSGAR STEIDLE/RALPH WOLLNER



LAHM GELEGT Verwirren Sie die Verteidigung der Romulaner, indem Sie die drei Verteilerknoten zerstören.



ENDKAMPF In der Mitte thront Suldok auf seinem Sessel. Heizen Sie ihm ordentlich ein und besiegeln Sie sein Schicksal.

Warcraft 3: The Frozen Throne

Als Anwärter auf den kalten Thron haben Sie eine Menge heißer Kämpfe zu bestehen, bevor Sie sich auf wohlverdienten Lorbeeren ausruhen dürfen. Unsere Tipps öffnen Ihnen Tür und Tor zu den königlichen Ruhmeshallen.

Nachtelfen: Kapitel 1

Wie gehe ich vor?

In dieser Mission ist es durchgehend Nacht. Setzen Sie daher Ihre Tarnfähigkeit häufig ein, um den Gegner zu täuschen oder einen Rückzug ohne Verlust zu überstehen. Brechen Sie das Tor auf und erkunden Sie das angrenzende Gebiet. Am nördlichen Pier tummeln sich ein paar Froschmutanten – die perfekten Gegner für einen Übungskampf. Das nächste Tor finden Sie im Westen. Folgen Sie dem Pfad nach Süden und erledigen Sie die blutrünstigen Furbolgs. Laufen Sie weiter nach rechts und machen Sie sich auf einen Hinterhalt gefasst. Riskieren Sie nicht das Leben Ihrer Einheiten, sondern ziehen Sie sich zurück, sobald Sie in Bedrängnis geraten. Die Nacht ist Ihr Verbündeter und Sie können sich jederzeit verstecken, um die lästigen Verfolger in die Irre zu führen.

Wie besiege ich das Biest?

Nach der kurzen Zwischensequenz wird Ihre Truppe nicht nur verstärkt, sondern Sie erhalten auch den Auftrag, das mordende Monster zu beseitigen. Eilen Sie nach Norden und nehmen Sie die kleine Nische im Osten unter die Lupe. Dort finden Sie auch schon die Bestie, auf die Sie es abgesehen haben. Machen Sie zuerst die kleinen Viecher nieder und kümmern Sie sich anschließend um das Hauptproblem. Nachdem Sie Bekanntschaft mit den Nagas gemacht haben, untersuchen Sie den Strand im Osten. Eine der Kisten birgt ein Buch der Intelligenz +2. Machen Sie sich nun auf in Richtung Westen, wo Sie sich am Heilungsbrunnen stärken und die Wasserfälle hochteleportieren. Dort oben sind Klauen des Angriffs +3 und ein Spinnenring versteckt. Sichern Sie das Gefangenenlager im Nordwesten und lassen Sie die gequälten Leute frei. Durch das Dämonentor im Osten geht's weiter.

Wie schütze ich die Boote?

Nach der Zwischensequenz setzen Sie alle Ihre Spezialangriffe ein, damit genügend Boote überleben. Ihre Bogenschützen setzen Sie auf die fliegenden Gegner an, während sich der Rest Ihrer Truppe um die verbleibenden Gegner kümmert. Anschließen können Sie die Verfolgung per Schiff fortsetzen.



HINTERHALT Sobald Sie das Monster aufgespürt haben, tritt es die Flucht an und alarmiert seine Lakaien. Konzentrieren Sie sich dennoch auf den starken Gegner und machen Sie anschließend die Helfer platt.

Kapitel 2

Wie schütze ich das Lager?

Zu Beginn dieser Mission verfügen Sie bereits über eine ausgebaute Basis, die keine Wünsche offen lässt. Lediglich zwei Eingänge müssen geschützt werden. Zum einen im Westen, wo auch die erste Welle des feindlichen Heers eintrifft, und zum anderen im Norden, wo der zweite Gegnertrupp zuschlägt. Bauen Sie einige Abwehrbäume und Brunnen an diese Engstellen, die Brunnen stellen Sie dabei auf den Automatikmodus um. Beauftragen Sie noch einige Arbeiter damit, den Holzbestand zu vergrößern. Im Osten Ihrer Basis gibt es einen Teich, an dem einige Seeriesen ihr Unwesen treiben. Unterstellen Sie einige Bogenschützen dem Kommando der Heldin und machen Sie diese Monster nieder. Als Belohnung winkt ein Mana-Anhänger. Weitere Gegner finden Sie am Strand südlich Ihrer Basis. Die Froschwesen, die dort hausen, bewachen einen Goblinhändler und tragen zudem eine mächtige Waffe mit sich.

Wie erledige ich die Geister?

Wenn Sie den Norden der Insel erkunden, treffen Sie auf einen einheimischen Ork, der seit längerer Zeit von Geistern verfolgt wird. Er betraut Sie mit der Aufgabe, diese Geister ein für alle Mal zu vertreiben. Bemannen Sie die Boote und fahren Sie zu der Insel im Osten. Dort stehen drei Schreine, die permanent Orkgeister erscheinen lassen. Mit Ihrem ersten Angriff dezimieren Sie die kleine Orkhorde und kümmern sich anschließend um die Schreine. Nachdem Sie diese Aufgabe erledigt haben, kehren Sie zu dem alten Ork zurück, um etwas



VORPOSTEN Diese Basis steht zwischen Ihnen und dem Erzfeind der Nachtelfen. Mit Ihren Truppen überwinden Sie dieses Hindernis ohne Probleme.



WÄCHTER Die letzte Hürde der zweiten Mission sind diese Wächter. Unterschätzen Sie auf keinen Fall den Gegner und bereiten Sie sich auf den Kampf vor.

W

über die Hintergrundgeschichte zu erfahren. Obendrein erhalten Sie einen magischen Umhang, der Ihnen gleich sechs zusätzliche Intelligenzpunkte beschert. Fahren Sie weiter nach Westen und erkunden Sie den Norden dieser Insel. Dort wartet ein starker Level-9-Gegner auf Sie. Wenn Sie dieses Monstrum besiegen können, erhalten Sie Klauen des Angriffs +6. Auf der Nordinsel gibt es noch mehr nützliche Gegenstände. Steigen Sie per Teleportationszauber auf die Mauer und schnappen Sie sich die drei Bücher.

Wie erobere ich die Nagabasis?

Sobald Sie eine kräftige Truppe zur Verfügung haben, fahren Sie nach Nordosten. Bei der Nagabasis setzen Sie Ihre Einheiten im seichten Wasser ab und greifen die Verteidigungsstellung an. Haben Sie diese kleine Basis dem Erdboden gleichgemacht, müssen Sie nur noch die übrig gebliebenen Wächter unschädlich machen, um diese Mission erfolgreich zu beenden.

Kapitel 3

Wo finde ich das erste Fragment der Kugel?

In dieser Mission können Sie jede Menge Gegenstände einsammeln, wenn Sie den Teleportzauber an den richtigen Stellen einsetzen. Zerstören Sie das Tor im Norden und machen Sie den Nekromant fertig. Weiter rechts finden Sie außerdem ein Buch, das die Intelligenz Ihrer Heldin um zwei Punkte anhebt. Im Südosten treffen Sie auf zwei Wächter. Der Wachmann, der auf der rechten Seite steht, hat einen Mantel der Intelligenz +3 in seinem Gepäck. Grund genug, den Kerl umzunieten und sich diesen nützlichen Gegenstand zu schnappen. Zerstören Sie die beiden Tore und schlagen Sie sich nach Südwesten durch. In der Mitte des Raums steht eine Mauer mit Nische. Teleportieren Sie in diese Nische, um das Fragment einer mächtigen Kugel zu finden.

Wo bekomme ich den zweiten Teil?

Es geht weiter durch den Korridor im Süden. Sobald Sie bei der Heilungsrune angelangt sind, teleportieren Sie nach rechts durch die Wand, damit Sie einen weiteren Teil der Kugel finden. Betreten Sie nun den Gang im Norden und folgen Sie der Treppe in Richtung Osten.

Das dritte Teilstück

Im Süden finden Sie eine Felswand, hinter der einige befreundete Einheiten gefangen sind. Zerstören Sie die Felsbrocken und laufen Sie nach unten. hinter der Westwand liegt ein Kugelsplitter. Eilen Sie wieder nach Norden in die große Halle.

Der vierte Teil

Nach der Zwischensequenz teleportieren Sie durch die Mauer auf der linken Seite und schnappen sich die Handschuhe der Ogerstärke. Jetzt geht's nach oben zum Sumpf. Neben der alten Hydra finden Sie ein weiteres Fragment der Kugel. Haben Sie das westliche Ende der Karte erreicht, befreien Sie die befreundeten Soldaten. Folgen Sie dem Weg im Norden und teleportieren Sie über den Fluss. Per Schalter lassen Sie eine Brücke erscheinen und setzen Ihren Weg nach Osten fort.

Das fünfte Fragment und die Flucht

Nach der Zwischensequenz säubern Sie die Gegend. Brechen Sie das Tor auf, arbeiten Sie sich zu dem massiven Tor durch und öffnen Sie es ebenfalls. Eilen Sie nach Süden und beamen Sie sich zum Wasser, um ein weiteres Upgrade für Ihre Kugel einzuheimsen. Jetzt zerstören Sie das zweite Tor. Flüchten Sie auf dem gewohnten Weg und nutzen Sie sowohl den Teleportationszauber als auch die Tarnfähigkeit der Nachtelfen, um dieses alte Gemäuer rechtzeitig zu verlassen.

Kapitel 4

Wie sichere ich meine Basis?

Im Verlauf dieser Mission steigt Ihre Heldin in den sechsten Level auf. Sobald sie befördert wird, wählen Sie unbedingt den Avatarzauber. Zunächst müssen Sie allerdings Ihre Basis sichern. Beachten Sie dabei, dass Ihre Gegner ausschließlich Nagas sind und immer über einen Wasserweg angreifen. Bauen Sie Bogenschützen und Jägerinnen, um die feindlichen Horden in ihre Schranken zu weisen. Bauen Sie im Süden der Basis eine zweite Produktionsstätte für Standardtruppen und sichern Sie diesen Zugang ebenfalls ab.

Wie komme ich an Boote?

Stellen Sie sich einen ersten Angriffstrupp zusammen und brechen Sie nach Süden auf. Haben Sie die Treppe erreicht, geht es in nördlicher Richtung weiter. Ihr Ziel ist es, sich zu dem Hafen durchzukämpfen und Ihre Truppe in die Boote zu verfrachten. Klären Sie die Seeroute mit Ihren Lufteinheiten auf. Einige Tore blockieren Ihren Weg. Setzen Sie Ihre kleine Armee im seichten Wasser ab und zerstören Sie die Außenposten. An diesen Basen finden Sie oft noch etwas Gold, mit dem Sie dann neue Einheiten ausbilden können. Eines der Tore können Sie nur von der Rückseite erreichen. Achten Sie darauf, dass Sie mit dem Schiff nicht zu nahe an die Verteidigungstürme der Nagas heranfahren. Haben Sie die Markierung am nördlichen Rand der Karte erreicht, ist diese Mission beendet.

Kapitel 5

Wie verteidige ich mein Lager?

Beschwören Sie sofort einen Avatar, um die Basis zu verteidigen. Derweilen kämpfen sich die Hilfstruppen in Richtung Nordosten durch. Sammeln Sie das Geld in den Ruinen ein. Im Nordgang hauchen Sie den Bäumen Leben ein und legen somit den Weg zu diversen Büchern frei. Seien Sie jedoch vorsichtig, weil einige Wasserelementare erscheinen, sobald Sie sich den Büchern nähern. Nach diesem Kampf marschieren Sie weiter, bis Sie das Wrack erreichen. Von dort aus gehen Sie nach Osten und legen den Riesen das Handwerk. Kämpfen Sie sich weiter voran und gehen Sie auf das Boot im Süden zu.

Wie vernichte ich die Gegnerbasis?

Nehmen Sie sich vor den Golems in Acht, die vor dem Tor stehen, und stellen Sie Ihre Einheiten in Schlachtformation auf, bevor Sie sich den Kolossen nähern. Beim Angriff auf die Basis setzen Sie alle Zauber ein, die Sie zur Verfügung haben. Brechen Sie durch die gegnerischen Reihen und ziehen Sie nach Norden weiter. Bei dem zweiten Boot vernichten Sie die Wasserelementare und marschieren anschließend nach Osten zum Strand. Schlagen Sie sich zur Fontäne durch und holen Sie den Rest Ihrer Truppen am dritten Boot ab. Jetzt können Sie die Hilfstruppen mit der Hauptarmee, die die Basis sichern, vereinen.

Wie vernichte ich das Hauptlager?

Nach der kurzen Zwischensequenz rücken Sie nach Norden aus und machen das feindliche Hauptquartier dem Erdboden gleich. Jetzt schaffen Sie Ihre Bäume nach Norden und zapfen die Goldmine an. Nun gilt es wieder, die Basis mit ausreichend Truppen, Brunnen und Abwehrbäumen zu sichern. Danach bauen Sie sich einen Angriffstrupp auf und beharken die Gegnerbasis im Nordosten. Nach einigen Wellen Ihrerseits ist auch der letzte Widerstand beseitigt und Sie haben die Schlacht gewonnen.

Die Waldhüterin (Nachtelfen)

Level	Schaden (Boden/Luft)	Rüstung	Stärke	Geschick	Intelligenz	Trefferpunkte	Mana
1	22-42/nichts	4	18	20	15	550	225
2	23-43/nichts	4	20	21	17	600	255
3	25-45/nichts	5	22	23	19	650	285
4	26-46/nichts	5	25	24	21	725	315
5	28-48/nichts	6	27	26	23	775	345
6	30-50/nichts	6	30	28	25	850	375
7	31-51/nichts	7	32	29	27	900	405
8	33-53/nichts	7	34	31	29	950	435
9	34-54/nichts	8	37	32	31	1025	465
10	36-56/nichts	8	39	34	33	1075	495





Dolchfächer
Benutzen Sie diesen Zauber nur, wenn Sie zwischen vielen Gegnern stehen. Die Messer treffen sogar unsichtbare Einheiten.



Beflügelt
Ein nützlicher Zauber, mit dem Sie nicht nur schnell flüchten, sondern auch viele Extragegenstände erreichen können.



Schattenschlag
Setzen Sie diesen Zauber gegen starke Gegner ein. Die getroffene Einheit wird verlangsamt und erleidet währenddessen Extraschaden.



Rache
Dieser Beschwörungszauber ist lebensnotwendig. Holen Sie sich diesen Zauber, sobald er verfügbar ist.

Kapitel 6

Wohin soll ich losziehen?

Führen Sie den Konvoi nach Süden und machen Sie den Weg frei. Nutzen Sie in jedem Fall den Avatarzauber und stellen Sie einen der Riesen als Nachhut ab. Schlagen Sie sich zum Söldnercamp durch und vereinen Sie dort Ihre Truppen. Machen Sie einen Abstecher auf die westlich gelegene Halbinsel. Dort zerstören Sie die Gebäude und treten auf die Markierung. Mit dem Gold heuern Sie zwei Trollschamanen und einen Axtwerfer an. Befehlen Sie den Schamanen, den Stärkungs-Zauber automatisch zu wirken. Folgen Sie jetzt der Straße bis zum nächsten Camp und eilen Sie von dort nach Süden, um die nächste Markierung zu finden. Seien Sie auf der Hut, da einige Gegner den hinteren Teil des Konvois angreifen.

Welchen Weg soll ich nehmen?

Holen Sie sich noch mehr Söldner und marschieren Sie weiter zur nördlichen Kurve. Dort lauern einige Feinde auf Sie. Machen Sie zuerst den gefährlichen Dämon kalt. Jetzt haben Sie die Qual der Wahl. Wir beschreiben den rechten Weg, da dieser der schwierigere Pfad von beiden ist. Stürmen Sie nach Süden. Machen Sie die Kreaturen platt, die das Haus bewachen, und sammeln Sie die Ressourcen ein. Beschwören Sie jetzt einen Avatar und überfallen Sie die Basis des Gegners. Wenn Sie Ihre Zauber einsetzen, haben Sie keinerlei Probleme, dieses Lager dem Erdboden gleichzumachen. Ziehen Sie nach Norden weiter und wehren Sie den Angriff ab, der von hinten erfolgt.

Wie komme ich über die Brücke?

Haben Sie die rettende Brücke erreicht, wird es noch einmal ernst: Feindliche Truppen greifen Sie von Norden und Süden her an. Einmal mehr setzen Sie den Avatar und die restlichen Zauber ein, um die Horden des Gegners zu vernichten. Anschließend dürfen Sie einen heldenhaften Abgang beobachten.

Kapitel 7

Wie bereite ich den Angriff vor?

Sie sind zwischen mehreren Gegnerbasen eingekesselt. Kein Grund zur Sorge, denn die beiden Gegnerbasen im Süden schicken nur sehr wenige Einheiten in Ihr Lager. Sichern Sie deshalb nur minimal nach Süden ab und schicken Sie Ihre Helden samt Geleitschutz nach Osten zu der Goldmine. Nehmen Sie dem Oger die Klauen des Angriffs +9 ab. Anschließend geht's nach Nordosten, wo Sie den Dungeon betreten. Diesen Kerker müssen Sie erreichen, noch bevor die ersten fünf Minuten des Zeitlimits abgelaufen sind. Der Kobold hat einen mächtigen Helm dabei, der perfekt in Ihre Sammlung passt. Befreien Sie den Level-8- Paladin, der mit seinen Heilzaubern eine unersetzliche Bereicherung für Ihr Team darstellt.

Wie greife ich die Menschen an?

Nördlich der alliierten Menschenbasis gibt's einen Brunnen, der nicht nur Ihre Lebensenergie, sondern auch das Mana Ihrer Einheiten auffrischt – der perfekte Zufluchtsort. Starten Sie von diesem Punkt aus Ihre Angriffe und dezimieren Sie die gegnerische Verteidigung im Norden. Die Chimera sind in diesem Fall eine große Hilfe gegen Gebäude und Verteidigungsanlagen. Da die Gegner erbitterten Widerstand leisten, müssen Sie so früh wie möglich eine Welle nach der anderen losschicken. Die Beschwörer lassen sich nur mit magischen Angriffen oder Schadenszaubern wirksam treffen.

Kapitel 8

Der Anfang

Der erste Angriff auf die Nachtelfen erfolgt aus nördlicher Richtung. Stellen Sie sich darauf ein und vernachlässigen Sie keinesfalls die Verteidigung dieser Basis. Derweilen stellen Sie mit den Nagas eine Angriffsarmee auf. Im nahe gelegenen östlichen Wald treiben einige Trolle ihr Unwesen. Strecken Sie die räuberischen Kreaturen nieder und schnappen Sie sich die Maske des Todes.

Aus welcher Richtung greife ich an?

Sammeln Sie Ihre Einheiten vor der südlichsten Basis, dort finden Sie auch einen Heilungsbrunnen. Weiter rechts finden Sie ein Lager, in dem einige Monster hausen. Machen Sie die Bestien fertig und Sie erhalten eine magische Krone, die Ihrem Helden fünf zusätzliche Punkte zu Stärke, Geschicklichkeit und Intelligenz gibt. An dieser Stelle ist der Bau einer Truppenproduktionsstätte sehr sinnvoll, da Ihre Einheiten direkt am Kampfgebiet generiert werden. Jetzt greifen Sie die Basis an, wobei Sie zuerst die Nekromanten unschädlich machen. Die Hauptbasis vernichten Sie mit mehreren Wellen. Bauen Sie einige Schildkröten und nehmen Sie mit diesen riesigen Tieren die Gebäude und Verteidigungsanlagen unter Beschuss, während Ihre Hauptstreitmacht die gegnerischen Einheiten in Schach hält. Nachdem Sie die Heldin aus ihrem Gefängnis befreit haben, ist diese Kampagne abgeschlossen.

Menschen: Kapitel 1

Wo finde ich das erste Observatorium?

Das erste Observatorium befindet sich im Westen. Schützen Sie den Arbeiter und halten Sie die Stellung, solange er mit den Reparaturen beschäftigt ist. Danach lassen Sie den Arbeiter zurück und gehen nach Süden, um ein paar Zombies zu plätten. Nachdem Sie auch die getarnten Magier erledigt haben, kämpfen Sie sich nach Norden weiter und zerstören das Tor. Treten Sie auf die Markierung, sammeln Sie die Gegenstände ein und setzen Sie Ihren Weg in Richtung Süden fort. Sobald Sie zu den Wiesen kommen, laufen Sie nach unten zu den Zäunen. Die Bäume dort fackeln Sie mit dem Flammenzauber ab. Jetzt können Sie zur zweiten Markierung durchlaufen und weitere Gegenstände absahnen.

Wie besiege ich die Oger?

Nach der Zwischensequenz marschieren Sie nach Süden, wo Sie den Löwenring finden. Anschließend fahren Sie mit dem Boot nach Südwesten und laden dort Ihre Einheiten ab. Auf dieser Insel gibt es jede Menge Oger, die Sie beseitigen. Ganz unten wartet der Ogerchef auf Sie. Nehmen Sie sich zuerst seiner Lakaien an und kümmern Sie sich danach um den Anführer. Der Kerl lässt eine Widerbelebungsrune fallen. Benutzen Sie diese Rune und der mächtige Oger wird fortan für Sie kämpfen.

Wo ist das zweite Observatorium?

Bemannen Sie nun wieder die Boote und fahren Sie an den nördlichen Kartenrand. Von dort aus geht es zur Insel im Westen. Brennen Sie die Bäume am südlichen Strand nieder und treten Sie auf die Markierung. Links oben befindet sich der zweite Turm, den Sie reparieren müssen. Zunächst steuern Sie allerdings die große Insel in der Mitte der Karte an. Platzieren Sie einige Gebäude, schlagen Sie Holz und schürfen Sie nach Gold. Um die Basis zu sichern, dichten Sie die Engstellen zwischen den Inseln mit Abwehrtürmen und Mauern ab. Wenn Sie genug Holz beisammen haben, machen Sie sich an die Reparatur der beiden verbleibenden Türme.

Kapitel 2

Verteidigung des Lagers

Nach der einleitenden Zwischensequenz säubern Sie die Insel und sichern die Gegend. Ihre Gebäude schützen Sie am besten mit zehn Bogenschützen, die von zwei oder drei Heilern



KONVOI Bei der Schlacht an der Brücke kommen die Feinde aus allen Richtungen. Arbeiten Sie mit den Menschen zusammen und lassen Sie keine Lücken offen.



VERTEIDIGUNG Solange Sie auf der Insel sitzen, werden Sie oft von Lufteinheiten angegriffen. Stellen Sie Bogenschützen und Heiler auf, um die Gefahr zu bannen.



unterstützt werden. Wenn einige dieser Wächter fallen, müssen Sie sofort neue Einheiten züchten, da die Angriffe auf Ihre Basen immer heftiger werden und die gegnerische Armee des Öfteren von mächtigen Dämonen angeführt wird.

Wie hole ich zum Gegenschlag aus?

Mit einem der Boote fahren Sie nach Norden und vernichten die kleine Basis. Errichten Sie neben der Goldmine einen Außenposten und beginnen Sie damit, den wertvollen Rohstoff abzubauen. Bauen Sie sich nun eine schlagkräftige Armee auf und machen Sie die Basis im Westen dem Erdboden gleich. Jetzt steht nichts mehr zwischen Ihrer Armee und der feindlichen Hauptbasis. Lassen Sie eine Angriffswelle nach der anderen auf das Hauptquartier los. Behalten Sie dabei allerdings Ihre Basis auf der Hauptinsel im Auge. Vernichten Sie alle Untoten, um in dieser Schlacht als Sieger hervorzugehen.

Kapitel 3

Wo finde ich die Soldaten?

Vom Startpunkt aus gehen Sie nach links. In der oberen Zelle wird der erste Leutnant gefangen gehalten. Wenn Sie die Soldaten aus den unteren Zellen befreien, schließen sie sich aus Dankbarkeit Ihrer Truppe an. Jetzt eilen Sie nach links und gehen dann nach Süden. Machen Sie alle Spinnen platt und sammeln Sie das magische Amulett ein. Öffnen Sie auch diese Zellen, um einige Soldaten zu befreien. Laufen Sie zurück und überqueren Sie den Abwasserkanal. Sammeln Sie dort das Intelligenzbuch ein. Fackeln Sie die Pilze ab und schicken Sie die Nagaheldin nach unten zur Schatzkiste. Auf der linken Seite des Kanals geht's weiter nach Süden. Machen Sie die gegnerischen Soldaten fertig und verarbeiten Sie das Tor zu Kleinholz. Die Wächter, die den Alarm betätigen wollen, halten Sie mit dem Fesselungszauber des Blutmagiers auf.

Wie gelange ich zum ersten Geist?

In der Bibliothek stellen Sie beide Helden auf jeweils eines der grünen Felder. Jetzt ist der Zugang zum ersten Geist frei und Sie können diese rastlose Seele befreien. Eilen Sie nun nach Süden und warten Sie ab, während sich die beiden Parteien bekriegen. Nach dem Massaker geben Sie den überlebenden Truppen den Rest.

Der zweite Geist

Im westlichen Gang warten einige Untote. Haben Sie auch diese Hürde überwunden, machen Sie sich auf nach Süden und schlagen das Holztor ein. Stellen Sie sich erneut auf die leuchtenden Symbole, damit Sie dem zweiten Geist gegenübertreten können. Das nächste Tor liegt im Osten, wo Sie wieder einige Gegner unschädlich machen müssen. Marschieren Sie nach Norden und halten Sie den Wächter davon ab, den Alarm zu betätigen. Weiter unten nehmen Sie die Golems auseinander und stellen die Helden auf die grünen Felder. Einen der Helden schicken Sie nach unten in den Kanal und lassen ihn auf das leuchtende Symbol steigen. Der andere Held läuft zur Rampe und lässt sich auf dem glühenden Feld nieder. Öffnen Sie das Tor und machen Sie das Mörserteam zuerst fertig. Lassen Sie Ihre Priester ein Stück zurück, weil diese bei den Mörsereinheiten als besonders beliebte Ziele gelten.

Der dritte Geist

Im Osten gibt es einen Wächter, den Sie daran hindern müssen, den Alarm zu aktivieren, und ein weiteres Tor. In dem kleinen Pool liegen Klauen des Angriffs +6 versteckt. Die Statue nimmt Ihnen die Sicht auf diesen Gegenstand. Stellen Sie zudem einen Helden auf dem magischen Symbol ab und steuern Sie den anderen Helden zum Symbol, das Sie in nördlicher Richtung finden. Sammeln Sie Ihre Truppe und greifen Sie den Geist an. Schlagen Sie die nächsten beiden Tore ein und befreien Sie den Leutnant. Im Westen werden noch mehr Ihrer Gefolgsleute gefangen gehalten. Im Süden tobt eine weitere Schlacht zwischen Menschen und Untoten. Beobachten Sie das Geschehen und stürzen Sie sich auf den Gewinner dieses Kampfes.

Der letzte Geist

Auf der rechten Seite liegt ein Geheimgang, der durch einige Pilze blockiert wird. Brennen Sie diese Barriere nieder und schicken Sie einen der Helden durch den Gang. Dieser Held nimmt seinen Platz auf dem roten Symbol ein. Jetzt ziehen Sie die restlichen Truppen zurück zum zweiten roten Symbol. Jetzt können Sie sich mit dem letzten Geist messen und den Ring ein weiteres Mal aufwerten. Kehren Sie nun zum Kampfplatz zurück und schreiten Sie durch das Tor auf der linken Seite. Steigen Sie auf die Bodenplatten in folgender Reihenfolge: Blau, Rot, Gelb. Jetzt öffnet sich eine Passage, die Sie zu einem Geheimlevel führt. Schlagen Sie sich anschließend nach Nordosten durch und beseitigen Sie die Golems. Weiter rechts erhalten Sie noch einmal Verstärkung. Eilen Sie zurück zum Tor und laufen Sie nach unten, um dort den nächsten Leutnant zu befreien. Nach der Zwischensequenz, in der Sie den Kerkermeister kennen lernen, säubern Sie das Gefängnis und befreien den Rest Ihrer Truppen. Der Kampf stellt keine größeren Schwierigkeiten dar.

Kapitel 4

Wie befreie ich den Gefangenen?

In diesem Kapitel gilt es, schnell zu reagieren und erst mal möglichst zügig mit einem Helden an den Gefangenentransport heranzukommen. Holen Sie den Käfig ein, fährt dieser wieder zurück in Richtung Ihrer Basis. Mit zunehmender Nähe zu dem Gegnerlager wird es für Sie ob der größer werdenden Zahl Ihrer Widersacher immer schwieriger, den Käfig überhaupt noch zu erreichen. Wird es für Sie zu eng, gegen die Gegner zu bestehen, so decken Sie sich in den Läden am Wegesrand mit nützlichen Gegenständen ein. Auf dem Rückweg müssen Sie natürlich für Illidans Sicherheit sorgen.

Kapitel 5

Wie erobere ich die Tore?

Das erste Tor, das Sie schließen müssen, ist das westliche. Dort materialisieren unentwegt neue Monster. Zum Glück ist Ihr Held schon richtig positioniert, Sie müssen ihn aber lange genug schützen. Steht Illidan einmal in dem Nexuskreis, so kann er sich für die nächsten drei Minuten nicht mehr wehren oder bewegen. Stellen Sie eine Mannschaft direkt vor dem Tor auf und zusätzlich ein paar um den Nexuskreis selbst, falls doch ein paar Kreaturen bis dorthin durchdringen. Haben Sie ein Tor geschlossen, so bewachen Sie den Nexuskreis gut, damit Ihr Gegner nicht in der Lage ist, es wieder zurückzuerobern. Halten Sie möglichst schnell möglichst viele der Tore, so kommt kein Monsternachschub mehr in diese Welt, der Sie stören könnte.

Kapitel 6

Woher bekomme ich Unterstützung?

Machen Sie sich erst mal zum Gefängnis im Westen auf. Dort bekommen Sie nette Ausrüstung und befreien Draenei-Elitesoldaten. Schauen Sie auch in der Bibliothek vorbei, falls Sie Gold brauchen. Zerstören Sie auf jeden Fall die Generatoren, so gehen die mechanischen Wächter kaputt, die Ihnen den Weg verstellen. Zu den Münzen bei den

Blutmagier (Menschen)

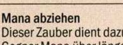
Level	Schaden (Boden/Luft)	Rüstung	Stärke	Geschick	Intelligenz	Trefferpunkte	Mana
1	21-27	3	18	16	19	500	285
2	24-30	3	20	17	22	550	330
3	27-33	3	22	18	25	600	375
4	30-36	4	24	19	28	650	420
5	33-39	4	26	20	31	700	465
6	36-42	4	28	21	34	750	510
7	39-45	4	30	22	37	800	555
8	42-48	5	32	23	40	850	600
9	45-51	5	34	24	43	900	645
10	48-54	5	36	25	46	975	690





Flammenschlag
Mit diesem Zauberspruch können Sie nicht nur Gegner, sondern auch Bäume abfackeln, um sich einen Durchgang zu schaffen.





Mana abziehen
Dieser Zauber dient dazu, einem Gegner Mana über längere Zeit zu entziehen. Die Punkte werden dem Blutmagier zugeschrieben.



Verbannen
Gegner, die von diesem Zauber getroffen werden, können für die Wirkungsdauer dieses Spruches nicht angreifen. Zudem sind sie extrem verwundbar gegen Magie.



Phönix
Der Phönix ist immun gegen Zauberei. Kann nach zehn Sekunden wieder aus dem Ei auferstehen.



ERWISCHT Haben Sie den Käfig erst mal in die andere Richtung gedreht, ist der Rest eine Kleinigkeit.



SCHMANKERL Hier können Sie richtig absahnen. Das müssen Sie aber auch, um eine Chance zu haben.



GEHEIMLEVEL Hier müssen Sie nichts anderes tun, als viele Türme zu bauen.

Schneemännern können Sie mit Flammenmacht vordringen, verbrutzeln Sie einfach die Pilze davor und schaffen Sie sich einen Durchgang. Das funktioniert auch auf der Seite genau gegenüber und beim Zugang zur Manaquelle. Von dort aus kommt man in den östlichen Teil des Kanals, von wo aus Sie über mehrere Rampen an verschiedenste Stellen des Verlieses kommen.

Wie komme ich an den Oberbösewicht?

Fast überall gibt es Hintertürchen, die Sie zu Ihrem Vorteil nutzen können. Im Südosten, knapp neben Ihren Wassereinheiten, liegt ein ganzes Sammelsurium an Bonusgegenständen umher. Vernichten Sie den Schmerzmeister, so bekommen Sie eine Kugel des Giftes und mehr Gefolge. Hinter seinem Thron befindet sich ein Schalter, mit dem Sie links über den Graben an die Kisten kommen. Besiegen Sie jetzt noch die Dame, so wird einer Ihrer Helden auf den Schalter über den Fluss gebeamt. Stellen Sie einen Kämpfer auf die Plattform neben dem Tor und Sie können zum Endgegner im hohen Norden vordringen.

Geheimlevel

Hindern Sie die gegnerischen Einheiten daran, das Portal in die Luft zu sprengen. Dazu bauen Sie gleich zu Beginn mehrere Arbeiter und schicken Knechte ans Werk. Bauen Sie Türme, bis Ihnen das Geld ausgeht, und achten Sie immer darauf, wann Sie Goldnachschub erhalten. Schauen Sie nach, welche Gegner-Sorte als Nächstes erscheint. So können Sie noch früh genug Gegenmaßnahmen einleiten. Sammeln Sie unbedingt die Goldmünzen ein, damit Sie noch mehr Türme bauen können. Eis- und Feuertürme stellen Sie am besten an Straßenecken auf, da diese Türme sowohl auf Lufteinheiten als auch auf Bodentruppen feuern.

Kampagne der Untoten Kapitel 1

Wie gehe ich vor?

Am wichtigsten bei dieser Karte ist es, die drei Ausgänge gut zu sichern, damit niemand entkommt. Die erste Welle Flüchtiger marschiert direkt über den Weg auf Ihre Helden im Südwesten zu. Die Gruppe besteht lediglich aus zwei Packpferden und drei Dorfbewohnern, flankiert von einem Kämpfer. Das ist in etwa die typische Zusammensetzung der Trecks, sie stellen im Grunde keine Bedrohung dar. Bei späteren Ausfallversuchen kommen schon mal etwas mehr Beschützer mit, wesentlich stärker werden die Gruppen jedoch nicht. Gehen Sie diesen Leuten etwas entgegen. Zwischen den Häusern am Wegesrand liegen Fässer mit einer Heilspruchrolle, noch ein paar Pixel weiter rosten Armschienen der Beweglichkeit in Kisten vor sich hin. Die zweite Welle von Flüchtlingen fangen Sie in der gegenüberliegenden Ecke ab.

Wie gehe ich gegen die Stellungen vor?

Sichern Sie die Fluchtpunkte mit ein paar zusätzlich gebauten Einheiten ab. Schwieriger wird es schon, die Dörfer zu säubern, da Sie mit heftiger Gegenwehr rechnen müssen. Es gibt jede Menge befestigte Posten und über die ganze Karte verteilt warten starke Helden darauf, Ihnen ans Leder zu gehen. Tasten Sie sich mit einer starken Truppe weiter ins Landesinnere vor. Im Südosten steht ein größerer Posten der Ritter, der eine Manaquelle und eine in Fässern versteckte Rune der Wiederherstellung bewacht. In der Mitte der Karte erwarten Sie die größte Heldenansammlung und jede Menge Goodies. Im Westen haben Ihre Widersacher Baracken, bei denen Sie eine Rune der kleinen Heilung und ein Buch der Stärke abgreifen können.

Wo bekomme ich gute Ausrüstung?

Die Heldin Jenalla Deemspring sitzt genau zwischen Ihrem blauen und weißen Lager. Sie hat Wendigkeitspantoffeln +3 an den Füßen. Über ihrem weißen Lager steht ein Sasquatsch mit Klauen des Angriffs +3 sowie ein Goblinhändler mit netten Waren zum Kaufen. Gut versteckt hat sich der kleine Mechaniker Timmy, bei dem Sie Ihre Rüstung aufbessern können. Abseits von allem Trubel finden Sie ihn nordwestlich im dichten Unterholz.

Kapitel 2

Wo muss ich hin?

Welchen Weg Sie in diesem Labyrinth wählen, ist im Endeffekt egal. Sie können sich nicht verlaufen. Kaum ist das Spiel gestartet, werden Sie auch schon von einer kleinen Gruppe angegriffen. Hauen Sie sich durch das Elfentor. Dort ergattern Sie ein Buch der Intelligenz, einen Wälzer der Gewandtheit sowie einen Schutzzauber. Den Gang entlang gibt es in der Mitte einen Heiltrank und einen Stab der Wiederbelebung. Etwas darunter bei den brennenden Kisten warten eine Unmenge Gegner, von denen Sie lediglich eine Heilrune klauen können. Stocken Sie daneben Ihren Gold-



ZUFALL Der kleine Kerl hat sich gut zwischen all den Bäumen versteckt. Timmy sollten Sie auf jeden Fall einen Besuch abstatten, die Platten sind recht nützlich.



ZWANGSREKRUTIERUNG Um an den Oger zu kommen, müssen Sie erst die Steine beiseite räumen und danach gute Überzeugungsarbeit leisten.



vorrat auf, so tauchen drei Kampfkäfer aus dem Nichts auf. Rechts in der Ecke treffen Sie auf eine untote Monstrosität, hinter dem Außentor stehen zwei Käfer als Verstärkung.

Wie bekomme ich die Stiefel von Quel'Thalas?

An die Stiefel im Innenhof kommen Sie nur über einen Schalter hinter dem Elfentor, das sich über der Manaquelle befindet. Die Fleischwagen sind im Westen nahe der Waffenkammer eingesperrt. Mittig liegt ein Schalter, welcher Ihnen den weiteren Weg ebnet. Er wird von zwei Geschütztürmen und vier Krabbelkäfern flankiert. Darüber finden Sie die Giftkugel. Hauen Sie sich durchs Stadttor im Norden, um weiterzukommen und der Unterwelt zu entfliehen.

Kapitel 3

Wie baue ich meine Streitmacht auf?

Achten Sie auf Ihr Budget! Links unten können Sie die Goldmine anzapfen, die rund 12.500 Gold birgt. Sie wird lediglich durch ein paar Gnolls bewacht. Vergessen Sie nicht, den Käfig daneben zu knacken. Um möglichst unkompliziert an weiteres Gold und eine schlagkräftige Streitmacht zu kommen, sollten Sie möglichst bald die Neben-Quest erledigen. Den Feldherren Mug'thol finden Sie ganz im Westen, etwas über der mittleren Achse. Leider können Sie nicht flugs zu ihm vordringen, er wird durch eine Steinmauer geschützt, welche Sie erst einreißen müssen. Machen Sie ihn mit einer Ihrer Banshees besessen, so läuft auch automatisch sein gesamtes Gefolge zu Ihnen über. Vermeiden Sie deshalb möglichst alle Konfrontationen mit seinen Beschützern – Sie schneiden sich sonst nur ins eigene Fleisch. Genau gegenüber Ihrem Basislager steht am Rand im Norden ein Söldnercamp, aus dem Sie sich Kämpfer zur Unterstützung rekrutieren können. Der Weg dorthin lohnt sich auf jeden Fall. Nur wenige Meter weiter sprudelt eine Gesundheitsquelle inmitten von Murlochütten, im Wasser schwimmen Fässer mit Klauen des Angriffs +6.

Wo versteckt sich Blackthorn?

Blackthorn versteckt sich ebenfalls hinter einer Mauer in der Mitte der Karte. Seine Leute bewachen das zweite Söldnercamp, welches ziemlich zentral gelegen ist. Große Überraschungen warten nicht auf Sie hinter der Stadtmauer, mit einer moderaten Armee sollten Sie schnell die Oberhand gewinnen.

Kapitel 4

Wie komme ich an Transportmittel?

Holen Sie sich unten aus dem Südosten Schiffe von der Insel, die von den schwarzen Frostmenschen bewacht wird. Auf dem Eiland in östlicher Richtung von Ihrem Lager steht eine schlecht gesicherte Schiffswerft der Untoten. Nebenbei sacken Sie ein Buch der Intelligenz +2, Holz und Gold ein. Boote sind essenziell in dieser Landschaft, Sie können sonst bestimmte Ecken nicht erreichen, ohne riesige Umwege in Kauf zu nehmen.

Woher bekomme ich Verstärkung?

Falls Sie mehr Streitkräfte und gute Ausrüstung brauchen, ziehen Sie am besten ganz hoch in den Nordosten. Der Drache Sapphiron und mehrere kleinere Drachen der Stufe 10 bewachen einen großen Schatz. Können Sie das Biest besiegen, so wird das Schuppentier untot und schließt sich Ihnen an. Das ist mit Sicherheit eine große Bereicherung für Ihre Armee. Im Südwesten finden Sie eine Steinmauer und dahinter ein Eistor, durch das Sie zum Pinguinkönig gelangen. Er hält einen Schutzring +4 für Sie bereit, den er Ihnen kampflos und für lau überlässt. Im Nordwesten führt ein Pfad nach Azjol-Nerub. Er wird schwer bewacht von einem großen Level-15-Monster nebst mehreren Leibwächtern. Um dort den Sieg davonzutragen, bedarf es schon einer etwas größeren Kraftanstrengung.

Kapitel 5

Was mache ich in der Schlafphase?

Bei dieser Aufgabe bekommen Sie etwas Vorsprung, bevor Sie angegriffen werden. Holen Sie sich zuerst die Mine im Nordwesten und bauen Sie mehr Holz ab. Sie haben acht Minuten Zeit, beliebig zu schalten und zu walten, während die gegnerischen Schergen schlafen. Das ist nicht viel Zeit, Sie können mit den Banshees nur wenige Einheiten auf Ihre Seite ziehen. Bauen Sie so viele als möglich und laden Sie diese an einem der Manabrunnen auf, um Sie dann gezielt auf Seelenhatz zu schicken. Versuchen Sie auf jeden Fall, nebenher eine gute Verteidigung aufzubauen. Praktisch sind ein paar Gargoylen, da Sie die Viecher schnell und bequem an jeden beliebigen Ort fliegen können, ohne erst ewig um die Mauern rennen zu müssen. Nach Ablauf der Zeitspanne werden Detheroc und Garithos gemeinsam gegen Sie vorrücken und lassen sich dann nur noch schwer davon abhalten, Ihre Basis zu zerstören.

Wie vereitle ich den Angriff?

Gehen Sie ganz in den Süden, rechts außen um die Stadt herum und direkt zu Detheroc, solange er noch relativ ungeschützt ist. Erledigen Sie ihn und ziehen Sie sich sofort wieder zu Ihrer Basis zurück, um diese besser verteidigen zu können. Das sollte Ihre Chancen wesentlich verbessern, die Truppen abzuwehren.

Was finde ich noch auf der Karte?

Jetzt haben Sie etwas Zeit, sich auf der Karte umzusehen. Östlich von Ihrer Basis lungern mehrere Sasquatchs rum, von denen Sie einen Mana-Anhänger und eine Heilrune klauen können. Auf der gegenüberliegenden Seite von Ihrem Lager langweilt sich ein weiterer Haufen dieser possierlichen Tierchen, die einen großen Heiltrank fallen lassen, wenn Sie kräftig genug draufhauen. Unterhalb vom Brunnen in der Mitte liegen Fässer mit einer Rolle der Wiederherstellung, dafür müssen sie jedoch erst die Bäume darum herum fällen. Ganz am Rand darunter steckt ein Ring der Regeneration in Fässern, der Ihnen zusätzliche zwei Lebenspunkte pro Sekunde wiederherstellt. Machen Sie sich allmählich ans Abreißen der übrigen Anlagen – ohne ihre Helden sind die Menschen ziemlich hilflos.

Kapitel 6

Wo finde ich die Zwerge?

Erledigen Sie zunächst Ihre Zusatzaufgabe. Die Zwergenkrieger warten am östlichen Ufer der Bucht darauf, befreit zu werden. Die Truppe besteht aus mehreren Belagerungsmaschinen, Musketenmännern und Mörserteams. Sie müssen sich auf dem Weg dorthin mit einer Horde Kobolde und einer Felswand herumschlagen. Etwas weiter unten sitzen noch zwei gefangene Zwerge in Käfigen samt danebenliegenden Armschienen, die ein Drittel des Magieschadens am Helden abfangen. Bei den Sasquatchs drunter finden sie ein brauchbares Amulett der Wiederbelebung.

Der Gruftlord (Untote)

Level	Schaden (Boden/Luft)	Rüstung	Stärke	Geschick	Intelligenz	Trefferpunkte	Mana
1	21-27	3	18	16	19	500	285
2	24-30	3	20	17	22	550	330
3	27-33	3	22	18	25	600	375
4	30-36	4	24	19	28	650	420
5	33-39	4	26	20	31	700	465
6	36-42	4	28	21	34	750	510
7	39-45	4	30	22	37	800	555
8	42-48	5	32	23	40	850	600
9	45-51	5	34	24	43	900	645
10	48-54	5	36	25	46	975	690





Aufspießen
Benutzen Sie den Spruch gegen größere Gegneransammlungen. Die Stachelreihe erwischt mehrere Ziele hintereinander.



Aaskäfer
Mit diesem Spruch können Sie aus toten Einheiten maximal fünf Aaskäfer zaubern, die mit in den Kampf ziehen.



Heuschreckenschwarm
Die Heuschrecken greifen Gegner in der Nähe an und kehren nach verrichteter Arbeit zu ihrem Herrn zurück. Der Gruftherr wird dadurch geheilt.



Stachelpanzer (Passiv)
Die Stachelreihen verursachen im Nahkampf Extraschaden und verbessern die Verteidigung.

Wo muss ich mich schützen?

Behalten Sie Lord Garithos im Auge, er wird hart attackiert. Eilen Sie ihm mit ein paar Einheiten zu Hilfe. Zwar muss er nicht überleben, als Verstärkung können Sie ihn aber gut gebrauchen. In Ihrem Umland finden Sie jede Menge Hilfsmittel, mit denen Sie Ihre Helden aufwerten dürfen. Gleich rechts um die Ecke neben Ihrer weißen Basis liegen noch mal ein paar der vorhin erwähnten Armschienen, geschützt von einer Horde Drachen. Am zugeschütteten Pass darüber finden Sie einen nützlichen Gürtel der Gigantenkraft +6.

Wo finde ich die Schätze?

Am südlichen Ende der lila Stadt steht unter anderem ein Fleischgolem mit Level 11 nebst Gefolge, welche ein Gebäude bewachen. Machen Sie den Bau platt, so können Sie den Ring der Weisen absahnen. Er erhöht Stärke, Wendigkeit und Intelligenz um jeweils drei Punkte und gibt auch noch einen Manaregenerations-Bonus für alle umstehenden freundlich gesinnten Einheiten. Das zweite Schmankerl ist die Königskrone, die satte fünf Stufen zu Stärke, Wendigkeit und Schläue addiert. Der Schatz westlich der blauen Stadt enthält eine Totenmaske, die die Hälfte des Feinden zugefügten Schadens dem Helden gutschreibt, und den Diamant der Beschwörung. Darüber verbergen Kisten den Ring der Überlegenheit, er fügt nochmals einen Punkt zu Stärke, Wendigkeit und Intelligenz hinzu.

Kapitel 7.1

Wo komme ich voran?

Folgen Sie dem vorgegebenen Weg. Die Fallgrube öffnen Sie mit dem Schalter hinter der Mauer in Ihrem Rücken. Der Schalter beim Brunnen öffnet das Tor. Dahinter schwimmt ein Ring der Regeneration im Wasser. Zerschlagen Sie den Fels daneben und betätigen Sie den darunter verborgenen Hebel. Aus der Grube weiter links bekommen Sie einen Batzen Gold. Sprengen Sie die explosiven Fässer aus der Distanz, in der hintersten Ecke blinken abermals Münzen. Der Hebel rollt den Verschlussstein beiseite. Beseitigen Sie den Steinhaufen und betätigen Sie den freigelegten Mechanismus. Vor den spinnenartigen Statuen ist noch ein Knopf, rechts unten im Eck ist ein zweiter, der eine Falle deaktiviert. Jetzt können Sie den Altar zerlegen und erhalten eine Frostkugel. Durchbrechen Sie das alte Tor und holen Sie sich das Stachelhalsband.

Wie erledige ich die Schützen?

Die schießwütigen Zwerge machen Sie mit einer Fässersprengung platt, dabei gehen auch die Eisengitter zu Bruch und der Weg ist frei. Vergessen Sie nicht, den Hebel im nächsten Raum zu ziehen, er fährt eine Mauer herunter. In dem Zimmer mit dem Tisch und der Landkarte darauf bereichern Sie sich mit dem Geld aus dem Fass. Waten Sie durchs Wasser, am Rand des Wasserfalls gibt's zur Belohnung eine Finanzspritze. Heben Sie die Verliestür aus den Angeln, sie führt zu Baelgun, von dem Sie den Blutschlüssel einheimsen. Zu guter Letzt schließen Sie damit das Schloss auf und entkommen so nach draußen.

Kapitel 7.2

Wie schalte ich die Verteidigung aus?

Den Gang über die Brücke können Sie erst wagen, nachdem Sie die Sicherheitsvorkehrungen außer Kraft gesetzt haben. Die linke Seite der Türme schalten Sie aus, indem Sie den Steinhaufen wegräumen und den Hebel dahinter ziehen, die Flutwelle überleben die Türme nicht. Zerlegen Sie rechts die Nerubianer und ziehen Sie den Hebel. Nun kommen Sie an das Eisgatter. Retten Sie den Käfer, woraufhin Sie eine optionale Aufgabe aufgebrummt bekommen. Die Kisten daneben enthalten Gold. Gehen Sie weiter über den Steg, der daraufhin versinkt und Sie den Krabben zum Fraß vorwirft. Von den Spinnentieren klauen Sie einen Schutzring, der Ihnen drei Rüstungspunkte spendiert. Zwischendurch erhaschen Sie den Gürtel der Gigantenkraft, die auftauchenden Angreifer lassen Armschienen liegen. Beseitigen Sie die Steintür, dahinter finden Sie weitere Verstärkung, die nur schlecht bewacht ist.

Wie besiege ich die Königin?

Im angrenzenden Zimmer treffen Sie auf die Nerubianische Königin. Betätigen Sie beim Betreten sofort die vier Hebel oben und unten im Raum. Damit halten Sie sich allzu aufdringliche Leibwächter vom Hals. Der Lohn ist das Medaillon des Mutes. Hinter dem Tor erwarten Sie die Gesichtslosen. Laufen Sie ganz nach unten, um die Käfer zu befreien und gleich Verstärkung im Kampf zu bekommen.

Endgegner 7.2

Der Obermotz ist ein harter Brocken. Er erholt sich von Ihren Attacken ziemlich schnell und schützt sich durch um die Angreifer auftauchende Tentakel und sporadisch heraneilende Wächter. Außen herum liegen jede Menge Heil- und Mana-Runen bereit. Das Höllentier ist immun gegen jegliche Magie. Sie können jedoch indirekt auf Zauberei zurückgreifen, um es zu schwächen. Beschwören Sie aus den Überresten der Bewacher Aaskäfer oder dirigieren Sie einen Schwarm Heuschrecken auf das Monster. Solange Sie sich von den inneren Platten fernhalten, kann Ihnen kaum jemand gefährlich werden. Besitzen Sie noch Käfer, so lassen Sie diese aus der Ferne angreifen und heilen Sie sie immer wieder mit Ihrem Helden. Taktisch geschickt sollten Sie sich nicht von den Greifarmen einschließen lassen: Laufen Sie dazu rund um den bösen Haufen herum und gehen Sie so lange wie möglich auf Distanz zu den Armen. Kurze Angriffe nützen gar nichts, Sie müssen schon empfindlichen Schaden verursachen. In diesem Fall haben Sie kurz Zeit, am Rand die benötigten Gegenstände einzusammeln, um dann frisch gestärkt zum nächsten Schlag auszuholen.

Kapitel 7.3

Wo komme ich weiter?

Beobachten Sie die blauen Säulen: Sie verschwinden kurzzeitig und geben den Weg frei. Dahinter finden Sie – im Dunkeln verborgen – die erste Goldmünze. In dem Zimmer, das praktisch komplett von den Säulen belegt wird, warten Sie, bis sich eine Passage zu den Schaltern ergibt. Stellen Sie sich dann nacheinander auf jede der Platten. Oben hinter der Tür holen Sie sich Klauen des Angriffs +5 und die zweite Goldmünze. Dahinter liegt eine Quelle der Gesundheit.

Wie komme ich an die Generatoren?

Greifen Sie möglichst den Zauberer auf der Plattform in der Mitte an, er zaubert Ihnen andernfalls ständig Eisregen über den Kopf. Sabotieren Sie die Energiegeneratoren, um die Barrieren auszuschalten. Über die blassblaue Brücke kommen Sie in den nächsten Abschnitt. Gehen Sie über die Tauchplatt-

Schattenjäger (Orks)

Level	Schaden (Boden/Luft)	Rüstung	Stärke	Geschick	Intelligenz	Trefferpunkte	Mana
1	22-28	4	15	20	17	475	255
2	23-29	4	17	21	19	525	285
3	25-31	5	19	23	22	575	330
4	26-32	5	21	24	24	625	360
5	28-34	6	23	26	27	675	405
6	29-35	6	25	27	29	725	435
7	31-37	7	27	29	32	775	480
8	32-38	7	29	30	34	825	510
9	34-40	8	31	32	37	875	555
10	35-41	8	33	33	39	925	585







Heilwelle
Löst eine Energiewelle aus, die ein freundliches Ziel heilt und weiter zu nahen Einheiten springt. Nach jedem Sprung heilt sie weniger Schaden.



Hex
Transformiert eine feindliche Einheit in ein beliebiges Tier und deaktiviert alle ihre Spezialeigenschaften.



Schlangenschutz
Beschwört einen feststehenden Schlangenschutz, der die Feinde des Schattenjägers angreift. Die Schlangen leben 40 Sekunden lang.



Großer, böser Voodoo
Macht alle gut gesinnten Einheiten um den Schattenjäger unverwundbar. Der Held selbst wird nicht unverwundbar. Wirkt 30 Sekunden.

formen in Richtung Osten, dahinter treffen Sie auf alte Bekannte. Nehmen Sie die Beine in die Hand, sonst geht Ihnen die Zeit aus. Bei den Kisten inmitten der bösen Buben sacken Sie das letzte Goldstück ein. Haben Sie noch einen Augenblick Zeit, besiegen Sie den Oberbösewicht. Er lässt eine Königskrone +5 liegen. Nur ein paar Schritte weiter erreichen Sie den längst ersehnten Ausgang.

Kapitel 8

Wie erobere ich die Obelisken?

Die Obelisken bekommen Sie, indem Sie mit Arthas 30 Sekunden in dem Zauberkreis davor ausharren. Während dieser Zeit ist er jedoch komplett ungeschützt, da er nicht kämpfen, zaubern oder sich bewegen kann. Bei den Eisbären im Südosten gibt's Khadgars Kleinod der Gesundheit, welches Ihnen zusätzliche 300 Punkte bringt. Damit hält Arthas den Attacken länger stand. Als Vorbereitung müssen Sie die Verteidigungsstellungen um die Obelisken beseitigen. Haben Sie einmal einen Punkt unter Ihrer Kontrolle, schützen Sie ihn mit abseits platzierten Wachen. Die Einheiten lassen Sie erst eingreifen, wenn Illidan den Kreis bereits besetzt hat. Dann kann er sich kaum wehren und Sie haben eine Weile Ihre Ruhe vor ihm.

MICHAEL MEYER/ANSGAR STEIDLE

Neue Einheiten

Menschen



Zauberbrecher
Diese Einheit ist darauf spezialisiert, feindliche Magier auszuschalten. Der Zauberbrecher ist immun gegen Magie und zieht dem Gegner bei jedem Treffer Mana ab.

Zauberdiebstahl (Auto)
Mit diesem Zauber kann Ihre Einheit gegnerische Schutzzauber klauen und an eigenen Einheiten binden. Dies funktioniert auch mit negativen Zaubern.

Magie kontrollieren
Ihre Einheit erhält die Kontrolle über eine beschworene Einheit des Feindes. Die Manakosten sind proportional zu den Lebenspunkten des Gegners.



Drachenfalkenreiter
Eine neue Flugeinheit für Menschen, die nicht nur Abwehrtürme lahm legen kann, sondern auch gegnerischen Lufteinheiten das Leben schwer macht.

Wolke
Hüllt der Drachenreiter einen Abwehrturm in diese Wolke ein, so geht von dem Turm keine Gefahr mehr aus. Allerdings darf sich Ihre Einheit nicht bewegen, solange der Zauber aktiv bleiben soll.

Luftfesseln
Mit diesem Zauber kann man gegnerische Lufteinheiten festhalten. Zudem erleiden die Opfer dieses Zaubers 20 Schadenspunkte pro Sekunde.

Nachtelfen



Bergriese
Der Riese ist schwer und kräftig; wo er hinschlägt, wächst kein Gras mehr. Zudem können schwache Gegner kaum etwas gegen die schwere Panzerung dieser Einheit ausrichten. Sogar Zauber wirken nur begrenzt auf den Bergriesen.

Spott
Mit dieser Fähigkeit lenkt der Riese die Aufmerksamkeit der Gegner auf sich. So schützen Sie schwächere Einheiten vor den Feinden.

Kriegskeule
Der Riese kann einen Baumstamm als Waffe benutzen. Für 15 Angriffe richtet der Bergriese mehr Schaden an, was im Einsatz gegen Gebäude sehr effektiv wirkt. Gegen andere Einheiten dagegen nicht zu empfehlen.



Feendrache
Dieser Drache dient zur sicheren Aufklärung noch unerforschter Gebiete. Der Umstand, dass er immun gegen Zauber ist, hilft ihm in diesem Fall ungemein.

Phasenverschiebung
Sobald der Drache Schaden nimmt, verschwindet er für kurze Zeit aus der Welt. So ist er vor weiteren Angriffen gefeit, kann allerdings selbst keine Aktionen ausführen.

Mana-Leuchtfeuer
Der Drache entlädt negative Magie und schädigt damit nahe gelegene Feinde. Solange sich der Drache nicht bewegt, erhält er zudem einen Rüstungsbonus.

Orks



Fledermausreiter
Der Fledermausreiter ist eine leichte Flugeinheit mit einer sehr guten Übersicht. Er ist gut gegen Gebäude einsetzbar, da diese während des Angriffs nicht repariert werden können. Ist gegen andere Lufteinheiten nutzlos.

Instabiles Gebräu
Diese Funktion ruft eine Explosion hervor, die 900 Schaden bei Lufteinheiten innerhalb eines Radius von 20 verursacht. Die Fledermaus wird dabei zerstört.

Flüssiges Feuer (Passiv)
Das Feuer wirkt über einen bestimmten Zeitraum. Getroffene Gebäude können währenddessen nicht repariert werden und der Angriffswert sinkt um 80 Prozent.



Geistläufer
Der Geisterläufer kann sich Attacken seiner Feinde entziehen, indem er sich in eine Astralgestalt verwandelt. Kann Luft- und Bodeneinheiten angreifen.

Geistverbindung
Verkettet vier Einheiten miteinander. Einheiten, die durch Geistverbindung verknüpft sind, verteilen 50 Prozent des Schadens auf andere Kreaturen in der Kette.

Entzaubern
Entfernt alle Zauberverstärker von Einheiten in der Zielregion. Verursacht 250 Schaden bei feindlichen beschworenen Einheiten.

Untote



Obsidian-Statue
Verstärkte Statue, die Mana und Gesundheit von nahen freundlichen Einheiten regenerieren kann. Greift Luft- und Bodeneinheiten an.

Essenz der Fäule (Auto)
Stellt zehn Schadenspunkte bei freundlich gesinnten Einheiten wieder her. Der Spruch verbraucht weniger Mana, wenn nur wenige Einheiten in Reichweite sind.

Geisterberührung (Auto)
Stellt fünf Schadenspunkte bei freundlich gesinnten Einheiten wieder her. Der Spruch verbraucht weniger Mana, wenn nur wenige Einheiten in Reichweite sind.

Verwandeln in Zerstörer
Verwandelt die Statue in einen Zerstörer, eine große, fliegende Einheit mit guten Antimagie-Fähigkeiten. Die Verwandlung bleibt permanent.



Zerstörer
Große, fliegende Einheit mit guten Antimagie-Fähigkeiten. Kann aus der Obsidian-Statue erzeugt werden und ist immun gegen Zaubersprüche. Kann Luft- und Bodeneinheiten angreifen.

Mana-Absorption
Nimmt anderen Einheiten den gesamten Manavorrat weg und führt ihn dem Zerstörer zu.

Magie verschlingen
Alle negativen und positiven Zauberverstärker werden von Einheiten in einer Region deaktiviert. Jede Einheit, die ihrer Magie beraubt wird, gibt dem Zerstörer 25 Lebenspunkte und 50 Mana. Verursacht 180 Schaden bei beschworenen Einheiten.

Vernichtungskugel (Auto)
Fügt zusätzliche 20 Schadenspunkte jedem Angriff des Zerstörers hinzu. Die Angriffswirkung verbreitert sich auf eine Fläche.

PREISWERT & SCHNELL & ZU



Bestelltelefon
01805-905040

Bestellfax
01805-905020

GRAFIKKARTEN - AGP

ASUS	MB / Chip	€
V9180/TD +TV-out+DVI	128-DD / GF4 MX440-8X	84,-
V9280/TD +TV-out+DVI	128-DD / GF4 Ti4200-8X	134,-
V9520 Magic/T +TV-out	128-DD / GF FX5200	84,-
V9520/TD +TV-out+DVI	128-DD / GF FX5200	114,-
V9560/TD +TV-out+DVI	128-DD / GF FX5600	199,-
V9560/TD +TV-out+DVI	256-DD / GF FX5600	239,-
V9560 Ultra/TD +TV-out+DVI	128-DD / GF FX5600U	259,- L
V9950/TD +TV-out+DVI	128-DD / GF FX5900	399,- L
V9950 Ultra/TD +TV-out+DVI	256-DD / GF FX5900U	549,- L

SPARKLE	MB / Chip	€
SP7228PT Platinum +DVI	128-DD / GF4 Ti4200-8X	199,-
SP8831DV +VIVO+DVI	128-DD / GF FX5600	169,-
SP8831DV +VIVO+DVI	256-DD / GF FX5600	184,-
SP8834T +TV-out	128-DD / GF FX5200	79,-
SP8834DT +TV-out+DVI	128-DD / GF FX5200	89,-
SP8834U +TV-out+DVI	128-DD / GF FX5200U	159,-
SP8835PT +TV-out+DVI	128-DD / GF FX5900	399,-

GAINWARD	MB / Chip	€
GF4 Ultra/650-8X +TV-out	128-DD / GF4 Ti4200-8X	119,-
GF4 Ultra/750-8X XP +FW	128-DD / GF4 Ti4800SE	199,-
FX Pro/660 +TV-out	128-DD / GF FX5200	89,-
FX Pro/680 +TV-out+DVI	256-DD / GF FX5200	129,-
FX Ultra/780 +TV-out	256-DD / GF FX5600U	209,-
FX Ultra/800 Plus GS	128-DD / GF FX5800	429,-
FX Ultra/1200 XP GS	128-DD / GF FX5900	529,-
FX Ultra/1600 XP GS +VIVO	256-DD / GF FX5900U	679,-
CoolFX Ultra/1600 XP GS	256-DD / GF FX5900U	899,-

inkl. Wasserkühlung, FireWire- u. 5.1 Soundkarte, Headset

GV-R9800 Pro

GIGABYTE Grafikkarte

- ATI Radeon 9800 Pro Chip
- 128 MB DDR-RAM
- 380 MHz Chiptakt
- 680 MHz RAM-Takt
- AGP 8x
- TV-Out, DVI
- retail

429,-

MSI	MB / Chip	€
G4Ti4200-TD8X +TV-out+DVI	128-DD / GF4 Ti4200-8X	124,-
G4Ti4600-TD8X +TV-out+DVI	128-DD / GF4 Ti4800	209,-
G4Ti4800SE-VTD8X +VIVO	128-DD / GF4 Ti4800SE	154,-
FX5200-T +TV-out	128-DD / GF FX5200	89,-
FX5200-TDR +TV-out+DVI	128-DD / GF FX5200	109,-
FX5200U-TD +TV-out+DVI	128-DD / GF FX5200U	159,-
FX5600-TD +TV-out+DVI	128-DD / GF FX5600	179,-
FX5600-VTDR +VIVO+DVI	128-DD / GF FX5600	189,-
FX5600-TD +TV-out+DVI	256-DD / GF FX5600	209,-
FX5600-VTD +VIVO+DVI	256-DD / GF FX5600	219,-
FX5800-TD8X +TV-out+DVI	128-DD / GF FX5800	349,-
FX5900-TD +TV-out+DVI	128-DD / GF FX5900	a.A.

SAPPHIRE	MB / Chip	€
9200 +TV-out bulk	128-DD / Rad. 9200	94,-
9200 CDT +TV-out+DVI retail	128-DD / Rad. 9200	99,-
9600 Pro +TV-out+DVI bulk	128-DD / Rad. 9600 Pro	199,-
9700 +TV-out+DVI	128-DD / Rad. 9700	259,-
9700 Pro +TV-out+DVI	128-DD / Rad. 9700 Pro	359,-
9700 Pro U.E.+TV-out+DVI	128-DD / Rad. 9700 Pro	399,-
9800 Pro +TV-out+DVI	128-DD / Rad. 9800 Pro	449,-

GIGABYTE	MB / Chip	€
GV-R9200 +TV-out+DVI	128-DD / Rad. 9200	99,-
GV-R9800 Pro +TV-out+DVI	128-DD / Rad. 9800 Pro	429,-
GV-R9800 Pro +TV-out+DVI	256-DD / Rad. 9800 Pro	519,-

LEADTEK	MB / Chip	€
A280 TD MV +VIVO+DVI	128-DD / GF4 Ti4800SE	159,-
A310 TD MV +TV-out+DVI	128-DD / GF FX5600	159,-
A310 TD MV +TV-out+DVI	256-DD / GF FX5600	179,- L
A310 Ultra TD MV +VIVO+DVI	128-DD / GF FX5600U	199,-
A340 TDH +TV-out+DVI	128-DD / GF FX5200	89,-
A340 Ultra TD MV +TV-out	128-DD / GF FX5200U	159,-

CLUB3D	MB / Chip	€
Radeon 9200 +TV-out+DVI	128-DD / Rad. 9200	79,-
Radeon 9200 +TV-out+DVI	256-DD / Rad. 9200	99,-
Radeon 9600 +TV-out+DVI	128-DD / Rad. 9600	149,-
Radeon 9600 Pro +TV-out	128-DD / Rad. 9600 Pro	199,-
Rad. 9800 Pro +TV-out+DVI	128-DD / Rad. 9800 Pro	429,-
Rad. 9800 Pro +TV-out+DVI	256-DD / Rad. 9800 Pro	529,-

TERRATEC	MB / Chip	€
Mystify 4800 Games	128-DD / GF4 Ti4800SE	229,-
Mystify 5800 +TV-out+DVI	128-DD / GF FX5800	349,-
Myst. 5800 Ultra +TV-out+DVI	128-DD / GF FX5800U	499,-
Mystify 5800 Extreme	128-DD / GF FX5800	879,-

+Wireless TV-out; inkl. Wasserkühlung + Razer Boomslang

MAINBOARDS

ASUS A7N8X Deluxe

Sockel A Mainboard

- NVIDIA® nForce2 Chipsatz
- 3x DDR400
- 2x U-133, 2x S-ATA RAID
- AGP 8x, 5x PCI
- 6x USB2.0
- 2x FireWire
- 5.1-Sound & Dual-LAN

119,-

ASUS	Sockel-Chip	RAM	€
A7S333 (S)	A-745	D	64,-
A7N266-VM SE (µATX, S, V, L)	A-nForce	D	69,-
A7N8X-X (S, L)	A-nForce2	D	84,-
A7N8X (S, L)	A-nForce2	D	99,-
A7N8X Deluxe (S, L, F, sA)	A-nForce2	D	119,-
P4SDX (S, L)	478-655	D	89,-
P4XP-X (S, L)	478-845D	S/D	59,-
P4B533 (S)	478-845E	D	74,-
P4PE (S, L)	478-845PE	D	89,-
P4PE Black Pearl (S, L)	478-845PE	D	164,-
schwarze Platine, inkl. 32 MB USB-Stick			
P4P800 (S, GL, sA)	478-865PE	D	129,-
P4P800 Deluxe (S, GL, F, sA)	478-865PE	D	159,-
P4C800 Deluxe (S, GL, F, sA)	478-875P	D+	199,-
P4G8X Deluxe (S, GL, F, sA)	478-E7205	D+	164,-

GIGABYTE	Sockel-Chip	RAM	€
7VA-C (S)	A-KT333	D	69,-
7DPXDW+ (D, S, L, R)	A-760MPX	D+	249,-
7N400L (S, L)	A-nForce2	D	89,-
7N400VL (S, V, L)	A-nForce2	D	109,-
7N400 Pro (S, L, F, R)	A-nForce2	D	129,-
7NNXP (S, GL, F, R)	A-nForce2	D	184,-
8IR533 (S)	478-845D	D	59,-
8PE800 Ultra (S, GL, F, sA, R)	478-845PE	D	109,-
8IPE1000L (S, L)	478-865PE	D	109,-
8IK1100 (S, L, F, sA)	478-875P	D+	154,-
8INXP (S, GL, sA)	478-E7205	D+	139,-

ELITEGROUP	Sockel-Chip	RAM	€
K7VTA3 Rev. 5 (S, L)	A-KT333	D	44,-
K7VTA3 Rev. 5 (S, L, F, R)	A-KT333	D	54,-
L7VTA (S, L)	A-KT400	D	49,-
L7VTA (S, L, F, R)	A-KT400	D	64,-
K7SOM+C (µATX, S, V, L)	A-730	S/D	89,-
inkl. AMD Duron 1800+			
K7S5A Pro (S)	A-735	S/D	32,-
K7S5A Pro (S, L)	A-735	S/D	37,-
L7S7A2 (S, L, Cardreader)	A-746	D	52,-

Bei allen Mainboards geben wir die verwendbaren Speicherbausteine an (siehe Spalte „RAM"):
S : SD-RAM   + : auch ECC
D : DDR-RAM   * : nur ECC Registered
R : RD-RAM   R32 : 32 Bit RD-RAM

MSI	Sockel-Chip	RAM	€
KT2 Combo-L (S, L)	A-KT266A	S/D	49,-
KT3V-L (S, L)	A-KT333	D	64,-
KT4V-L (S, L)	A-KT400	D	69,-
KT4A Ultra (S)	A-KT400A	D	89,-
KT4A FISR (S, GL, F, B, sA)	A-KT400A	D	119,-
K7N2 Delta-L (S, L)	A-nForce2	D	87,-
K7N2 Delta-IL (S, L, F)	A-nForce2	D	89,-
K7N2 Delta-ILSR (S, L, F, sA)	A-nForce2	D	114,-
K7N2G-L (S, V, L)	A-nForce2	D	109,-
K7N2G-ILSR (S, V, L, F, sA)	A-nForce2	D	139,-
K7D Master-L (D, S, L)	A-760MPX	D*	209,-
645 Combo-L (S, L)	478-645	S/D	54,-
655 Max-L (S, L)	478-655	D	59,-
845 Ultra-C (S)	478-845D	D	39,-
845E Max (S)	478-845E	D	69,-
845E Max-L (S, L)	478-845E	D	72,-
845E Max2-L (S, L)	478-845E	D	74,-
845E Max2-LR (S, L, R)	478-845E	D	84,-
845PE Max2-SR (S, sA)	478-845PE	D	99,-
845PE Max3 (S)	478-845PE	D	94,-
845PE Max3-SR (S, sA)	478-845PE	D	109,-
845GE Max-L (S, V, L)	478-845GE	D	89,-
865P Neo-L (S, L)	478-865P	D	99,-
865PE Neo-L (S, L)	478-865PE	D	114,-
865PE Neo2-LS (S, L)	478-865PE	D	119,-
865G Neo2-LS (S, V, L)	478-865G	D	129,-
875P Neo-LSR (S, L, sA)	478-875P	D+	159,-

CHAINTECH	Sockel-Chip	RAM	€
7VJL (S, L)	A-KT333	D	69,-
7NJL3 (S)	A-nForce2	D	69,-
7NJL3 (S, L)	A-nForce2	D	74,-
7NIF2 (µATX, S, V, L)	A-nForce2	D	109,-
7NJL1 Apogee (S, L)	A-nForce2	D	119,-
7NJS Zenith (S, L, F, sA)	A-nForce2	D	169,-

ABIT	Sockel-Chip	RAM	€
NF7 (S, L)	A-nForce2	D	89,-
NF7-SL 2.0 (S, L, F)	A-nForce2	D	109,-
NF7-S 2.0 (S, L, F)	A-nForce2	D	119,-
IS7-E (S, L)	478-865PE	D	99,-
IC7 (S, sA)	478-875P	D+	139,-

LEADTEK	Sockel-Chip	RAM	€
K7NCR18D (S, L)	A-nForce2	D	79,-
K7NCR18D-PRO (S, L, F)	A-nForce2	D	94,-
K7NCRG-PRO (S, V, L, F)	A-nForce2	D	119,-
K7NCR18GP-PRO-II (S, V, L, F, sA)	A-nForce2	D	139,-

ASROCK	Sockel-Chip	RAM	€
K7VT2 (S, L)	A-KT266A	S/D	39,-
K7S8X (S, L)	A-746FX	D	44,-
M266A (µATX, S, V, L)	478-P4M266A	S/D	44,-
P4I45D (S, L)	478-845D	S/D	54,-
P4I45G (µATX, S, V, L)	478-845G	S/D	74,-

EPOX	Sockel-Chip	RAM	€
EP-8K9A3+ (S, L, R)	A-KT400	D	109,-
EP-8K9A9I (S, L)	A-KT400A	D	89,-
EP-8RDA+ (S, L, F)	A-nForce2	D	104,-
EP-8RDA3+ (S, L, F)	A-nForce2	D	124,-
EP-8RGA+ (S, V, L, F)	A-nForce2	D	134,-
4PCA3+ (S, GL, R)	478-875P	D+	179,-

Bei allen Mainboards geben wir die entsprechenden Ausstattungsmerkmale (onboard) mit folgenden Abkürzungen an:
S : Sound   L : LAN   FW : FireWire
V : VGA   R : RAID

CPU & RAM

Preise sind Tagespreise!

CPU

INTEL			GHz	tray	in-a-box
Celeron® (FC)		128	1,0	49,-	
Celeron® (FC2)		256	1,1	49,-	54,-
Celeron® (FC2)		256	1,2	52,-	59,- L
Celeron® (FC2)		256	1,3	54,-	
Celeron® (FC2)		256	1,4		69,-
Celeron® (So478)		128	1,7	59,-	64,-
Celeron® (So478)		128	2,0	69,-	74,-
Celeron® (So478)		128	2,1	74,-	79,-
Celeron® (So478)		128	2,2	79,-	84,-
Celeron® (So478)		128	2,3	84,-	89,-
Celeron® (So478)		128	2,4	89,-	99,-
Celeron® (So478)		128	2,5	104,-	109,-
Celeron® (So478)		128	2,6	114,-	119,-
P III (FC)	133	256	1,0	119,-	
P III-S (FC2)	133	512	1,4		239,-
P4 (So478)	533	512	2,4	174,-	184,-
P4 (So478)	800	512	2,4	189,-	199,-
P4 (So478)	800	512	2,6	239,-	249,-
P4 (So478)	533	512	2,66	204,-	214,-
P4 (So478)	533	512	2,8	279,-	289,-
P4 (So478)	800	512	2,8	299,-	309,-
P4 (So478)	800	512	3,0	439,-	459,-
P4 (So478)	533	512	3,06	389,-	399,-

AMD		GHz	tray	PIB
Duron™		1,3	39,-	
Athlon™	100	1,1	44,-	
Athlon™	133	1,33	54,-	
Athlon™ XP 1700+	Tho.	1,46	59,-	
Athlon™ XP 1800+	Tho.	1,53	64,-	
Athlon™ XP 2000+	Tho.	1,66	64,-	74,-
Athlon™ XP 2400+	Tho.	2,0	84,-	94,-
Athlon™ XP 2500+	Bar.	1,83	94,-	104,-
Athlon™ XP 2600+	333	2,08	104,-	114,-
Athlon™ XP 2700+	333	2,16	139,-	149,-
Athlon™ XP 2800+	Bar.	2,08	184,-	194,-
Athlon™ XP 3000+	Bar.	2,16	279,-	289,-
Athlon™ XP 3200+	Bar.	2,2		509,-

RAM

KINGSTON ValueRAM					€
DIMM	256 MB	SDRAM	133-222	CL2	37,-
DIMM	512 MB	SDRAM	133-222	CL2	71,-
DIMM	256 MB	DDR	266	CL2,5	34,-
DIMM	512 MB	DDR	266	CL2,5	68,-
DIMM	128 MB	DDR	333	CL2,5	22,-
DIMM	256 MB	DDR	333	CL2,5	38,-
DIMM	512 MB	DDR	333	CL2,5	76,-
DIMM	256 MB	DDR	400-344	CL3	49,-
DIMM	256 MB	DDR	400-333	CL3	50,-
DIMM	512 MB	DDR	400-344	CL3	94,-
DIMM	512 MB	DDR	400-333	CL3	99,-

GeIL			MHz FSB		€
DIMM	256 MB	DDR	333	Value	39,-
DIMM	256 MB	DDR	333-222	Ultra	59,-
DIMM	512 MB	DDR	333	Value	76,-
DIMM	512 MB	DDR	333-222	Ultra	116,-
DIMM	256 MB	DDR	400	Value	49,-
DIMM	256 MB	DDR	400-233	Ultra	59,-
DIMM	256 MB	DDR	400	Golden Dragon	62,-
DIMM	512 MB	DDR	400	Value	94,-
DIMM	512 MB	DDR	400-213	Ultra	116,-
DIMM	512 MB	DDR	400	Golden Dragon	119,-
DIMM	256 MB	DDR	433	Ultra Platinum	71,-
DIMM	256 MB	DDR	433	Golden Dragon	74,-
DIMM	512 MB	DDR	433	Ultra Platinum	139,-
DIMM	512 MB	DDR	433	Golden Dragon	144,-
DIMM	256 MB	DDR	466	Platinum	89,-
DIMM	512 MB	DDR	466	Platinum	189,-

INFINEON original			MHz FSB		€
DIMM	256 MB	DDR	266	CL2	42,-
DIMM	512 MB	DDR	266	CL2	79,-
DIMM	256 MB	DDR	333		44,-
DIMM	512 MB	DDR	333		84,-
DIMM	256 MB	DDR	400		54,-
DIMM	512 MB	DDR	400		104,-

PC-GEHÄUSE

AVANCE	Farbe	Tower	Netzteil	€
B031	grau	Midi	300 W	77,-
B031	schwarz	Midi	300 W	79,-

CHIEFTEC	Farbe	Tower	Netzteil	€
DG-01BD-U	schwarz	Midi	--	54,-
TX-10BD	schwarz	Midi	--	64,-
TX-10BD	schwarz	Midi	350 W	109,-
TA-10BD	schwarz	Big	--	84,-
TA-10BD	schwarz	Big	420 W	149,-

alle CHIEFTEC Gehäuse in verschiedenen Farben erhältlich

COOLERMASTER		Tower	Netzteil	€
ATC-201-SX	silber	Midi	--	219,-
ATC-101-SX	silber	Big	--	329,-
ATC-110-SX	silber	Big	--	359,-

alle COOLERMASTER Gehäuse sind aus Aluminium

LIAN LI	Farbe	Tower	Netzteil	€
PC-9300 (MATX)	silber	Desktop	--	119,-
PC-7	silber	Midi	--	119,-
PC-60	silber	Midi	--	159,-
PC-6083A	silber	Midi	--	169,-
PC-6090B	schwarz	Midi	--	179,-
PC-70	silber	Big	--	239,-
PC-71	silber	Big	--	249,-

alle LIAN LI Gehäuse sind aus Aluminium

THERMALTAKE		Tower	Netzteil	€
XaserII A5000+	schwarz	Midi	--	114,- L
XaserIII V1000+	schwarz	Midi	--	179,-
XaserIII V1000A	schwarz	Midi	--	189,-
inkl. Window Kit				
XaserIII V2000+	silber	Midi	--	219,-
XaserIII V2000A	silber	Midi	--	229,-
inkl. Window Kit				

* komplett aus Aluminium

L = Zum Zeitpunkt der Drucklegung konnte die Verfügbarkeit dieser Produkte nicht sichergestellt werden.

UHR TELEFONISCH ERREICHBAR:

VERLÄSSIG & RUND UM DIE

www.alternate.de

24-Stunden Bestellannahme

GAMES

Top Ten	€
Blitzkrieg	49,-
Delta Force – Black Hawk Down	44,-
Die Sims – Megastar	29,-
Die Sims – Deluxe Edition	49,-
DTM Race Driver	49,-
Enter the Matrix	54,-
Indiana Jones – Legende der Kaisergruft	49,-
Raven Shield	49,-
Splinter Cell	43,-
Vietcong	44,-

Action	€
Battlefield 1942	44,-
Battlefield 1942 - The Road to Rome (Add On)	16,-
Breed	49,- L
Das Ding - John Carpenter	39,-
Day of Defeat	24,-
Delta Force Black - Hawk Down	44,-
Enter the Matrix	54,-
GTA Vice City	49,-
Half-Life - Generation V3	29,-
I.G.I. 2 - Covert Strike	44,-
Indiana Jones und die Legende der Kaisergruft	49,-
James Bond 007 - Nightfire	44,-
New World Order	34,-
No one lives forever 2	44,-
Mafia	44,-
Metal Gear Solid 2	44,-
Ravenshield (Tom Clancy's Rainbow Six)	49,-
Star Trek Elite Force II	44,- L
Serious Sam - Gold	19,-
Splinter Cell (Tom Clancy)	43,-
Stirb langsam - Nakatomi Plaza	34,-
Unreal 2 - The Awakening	49,-
Vietcong	44,-
Will Rock	29,-

Star Trek
Elite Force II

Action

Jetzt vorbestellen!

44,-

Strategie	€
Age of Empires II - Gold Edition	27,-
Age of Mythology	49,-
American Conquest	49,-
Anno 1503	49,-
Black + White	24,-
Black + White - Insel der Kreaturen (Add On)	19,-
Blitzkrieg	49,-
Desperados (BILD Hit Games)	14,-
Die Sims - Hot Date	24,-
Die Sims - Megastar	29,-
Die Sims - Party ohne Ende	19,-
Die Sims - Tierisch gut drauf	24,-
Die Sims - Urlaub total	24,-
Die Sims - Deluxe Edition	49,-
Empire Earth	29,-
Empire Earth - Zeitalter der Eroberungen (Add On)	29,-
Gefeuert, dein letzter Tag	18,-
Mall Tycoon	9,-
Medieval - Total War	39,-
Monopoly Tycoon (BILD Hit Games)	14,-
Napoleon	29,-
Praetorians	49,-
Rise of Nations	49,-
Rollercoaster Tycoon (BILD Hit Games)	14,-
Soldiers of Anarchy	39,-
Stronghold Deluxe	17,-
Warcraft III	39,-
Warcraft III - Frozen Throne (Add On)	27,- L
Zoo Tycoon 1.0	29,-
Zoo Tycoon - Dino Digs 1.0 (Add On)	29,-
Zoo Tycoon - Marine Mania (Add On)	25,-

Über 400 weitere Titel finden Sie auf unserer Homepage.
WL: White Label

Rollenspiel & Adventures	€
Anarchy Online - Shadowlands	29,- L
Anarchy Online - The Notum Wars	19,-
Baldurs Gate II WL	19,-
Diabolo II - Gold	19,-
Divine Divinity	49,-
Double Pack: Icewind Dale WL + Art of Magic WL	16,-
Dungeon Siege	44,-
Gothic II	44,-
Grom... Terror in Tibet	44,-
Icewind Dale 2	44,-
Morrowind dt.	44,-
Morrowind dt. - Tribunal (Add On)	29,-
Neocron	44,-
Neverwinter Nights	34,-
Neverwinter Nights - Shadows of Unrentide (Add On)	29,- L
Sea Dogs 2	44,- L

Colin McRae Rally 3

Simulation

Jetzt vorbestellen!

44,-

Sport & Simulation	€
Anstoss 4	49,-
Biathlon 2003	29,-
Colin McRae Rally 3	44,- L
Crime Scene Investigation (CSI)	29,- L
Downtown Run	29,-
DTM Race Driver	49,-
F1 2002	54,-
FIFA 2003	44,-
Flight Simulator 2002	54,-
Flight Simulator Professional 2002	59,-
IL2 - Forgotten Battles	44,-
IL2 - Sturmovik	14,-
Madden NFL 2003	44,-
Moto GP 2 - Ultimate Racing Technology	44,- L
Nascar Racing 2003	29,-
Need For Speed - Hot Pursuit 2	44,-
Pro Train 2	24,-
Rallisport Challenge	49,-
Silent Hunter 2	19,-
Sim City 4	49,-
Total Immersion Racing	39,-
Train Simulator	34,-

Spielekonsolen

SONY Playstation 2	€
Playstation 2 Konsole	199,-
James Bond 007 - Agent im Kreuzfeuer	59,-
Splinter Cell (Tom Clancy)	59,- L
Rayman 3	44,-
Fifa 2003	59,-
Need For Speed - Hot Pursuit 2	59,-
Die Sims	59,-

MICROSOFT XBOX	€
Xbox Konsole	199,-
Rayman 3	49,-
Morrowind	59,-
Street Hoops	54,-
Tony Hawk Pro Skater 4	64,-
Splinter Cell (Tom Clancy)	64,-
Superman - The Man of Steel	59,-

WarCraft III
Frozen Throne
(Add On)

Strategie

Jetzt vorbestellen!

27,-

L = Zum Zeitpunkt der Drucklegung konnte die Verfügbarkeit dieser Produkte nicht sichergestellt werden.

Sharkoon – Das leuchtende Vorbild

Die beleuchteten Eingabegeräte von SHARKOON sind das perfekte Accessoire für LAN-Gamer und Case-Modding-Fans!

SHARKOON Luminous Mouse
- integrierter, blau leuchtender Ring
- komplett aus Acrylglas gefertigt
- optische Abtastung
- 3 Tasten, Scrollrad
- USB

SHARKOON Luminous Keyboard
- hintergrundbeleuchtetes Tastenfeld
- 3 Kontroll-LEDs
- kompaktes Notebook-Format
- 89 Tasten
- PS/2

Luminous Mouse: **24,-**

Luminous Keyboard: **39,-**

EINGABEGERÄTE

Joysticks & Co

Joysticks	Anschluss	€
SAITEK ST100	GP	14,-
SAITEK ST330 Rumble	USB	29,-
SAITEK X36F	GP	9,-
SAITEK X45	USB	84,-
SAITEK Cyborg 3D Gold	USB	37,-
SAITEK Cyborg 3D Force	USB	69,-
THRUSTMASTER Fox 2 Pro	USB	34,-
THRUSTMASTER Fox 2 Pro Shock	USB	44,-
THRUSTMASTER Afterburner FFB	USB	89,-
LOGITECH WingMan Attack 2	USB	21,-
LOGITECH Cordless Freedom 2.4	USB	64,-
MS SideWinder Precision 2	USB	34,-
MS SideWinder Force Feedback 2	USB	59,-

Gamepads	Anschluss	€
SAITEK PC Dash 2	USB	12,-
SAITEK P2500 Rumble	USB	29,-
SAITEK P3000 Wireless	USB	49,-
LOGITECH WingMan Precision	USB	12,-
LOGITECH WingMan Action	USB	21,-
LOGITECH WingMan Rumblepad	USB	29,-
LOGITECH WM Cordless Rumblepad	USB	39,-
TERRATEC Mystify Claw	USB	44,- L
THRUSTMASTER 360 Modena	USB	34,-

Lenkräder	Anschluss	€
THRUSTMASTER Freestyle Bike PC	USB	39,-
THRUSTMASTER 360 Mod. Spider	USB	59,-
THRUSTMASTER 360 Modena Pro	USB	69,-
THRUSTMASTER F1 FFB	USB	179,-
LOGITECH WM Formula Force GP	USB	64,-
LOGITECH Momo Racing Force	USB	119,- L
MS SW Force Feedback Wheel	USB	79,-
SAITEK R100	GP	44,-
SAITEK R440	USB	79,-

Tastaturen

LOGITECH	Anschluss	€
Internet Navigator SE	PS/2 u. USB	39,-
Cordless Desktop Deluxe	PS/2 u. USB	54,-
Cordless Desktop Deluxe Optical	PS/2 u. USB	69,-
Cordless Desktop Navigator	PS/2 u. USB	79,-
Cordless Desktop Comfort	PS/2 u. USB	94,-
Cordless Desktop MX	PS/2 u. USB	119,-

MICROSOFT	Anschluss	€
Internet Keyboard	PS/2	24,-
Multimedia Keyboard	PS/2	29,-
Wireless Optical Desktop	USB	79,-
Wireless Optical Desktop ICE	USB	89,-
Wireless Optical Desktop Pro	USB	99,-

Diverse	Anschluss	€
SHARKOON Luminous Keyboard	PS/2	39,-
GETT KL7410 für Linkshänder	PS/2	99,-

Mäuse

LOGITECH	Anschluss	€
Wheel Mouse Optical B69 OEM	PS/2 u. USB	14,-
Mini Mouse Optical	USB	24,-
MX300 Optical Mouse	PS/2 u. USB	34,-
MX500 Optical Mouse	PS/2 u. USB	44,-
MX700 Cordless Optical Mouse	PS/2 u. USB	74,-
CI MouseMan Wheel OEM	PS/2 u. USB	27,-
Cordless Mouse Optical	PS/2 u. USB	44,-
Cordless Presenter Bluetooth	USB	199,-
TrackMan Wheel Optical	PS/2 u. USB	34,-

MICROSOFT	Anschluss	€
Wheel Mouse Optical black	PS/2 u. USB	24,-
IntelliMouse Optical 1.1	PS/2 u. USB	34,-
IntelliMouse Explorer 3.0	PS/2 u. USB	39,-
Optical Mouse blue oder red	PS/2 u. USB	39,-
Wireless Optical Mouse black oder blue	PS/2 u. USB	44,-
Wireless Optical Mouse ICE	PS/2 u. USB	54,-
Wireless IntelliMouse Explorer	USB	54,-
Wireless IntelliMouse Explorer BT	USB	89,-

Diverse	Anschluss	€
CHERRY Power Wheel M-5000	PS/2 u. USB	27,-
SAITEK Optical Mouse Pro	USB	29,-
SAITEK Cordless Optical Mouse	USB	34,-
SHARKOON Luminous Mouse	PS/2	24,-
TERRATEC Mystify Razer 2100	USB	69,-

Mousepads & Co	€
KRYPTEC X-Board V2 (blau/anthrazit)	20,-
COMPAD SpeedPad ALTERNATE Edition	15,-
COMPAD SpeedPad (Gamer-Mousepad)	18,-
COMPAD SpeedPad (transparent/farbig)	22,-
COMPAD SpeedSpray	7,-
RATPADZ Handballenauflage	9,-
RATPADZ Ratpad GS (Gamer-Mousepad)	20,-

P2500 Rumble Force
SAITEK Gamepad
- elegantes schwarz/silbernes Design
- Immersion® TouchSense™ Rumble Force-Effekte
- Shift-Taste für 16 programmierbare Funktionen
- 6 Tasten
- 2 Joysticks
- USB

29,-

01805-905040**

** € 0,12/Minute



FÜR HÄNDLER

Nur HÄNDLER wenden sich bitte mit Gewerbenachweis an: WAVE Computer Fax: 06403 - 9050 4009

HARDWARE

Rückruf-Aktion

Creative (Tel.: 00353-14380000) hat im Subwoofer des MegaWorks 510D ein fehlerhaftes Bauteil entdeckt und ruft die defekten Geräte mit den Seriennummern B000001 bis B002000 sowie B002801 bis B004200 zurück. Als Ersatz gibt es das komplette Nachfolgesystem MegaWorks THX 5.1 550 und den kleinen MuVo-MP3-Player mit 128 MByte Kapazität. Die Seriennummern finden Sie auf der Unterseite des Subwoofers. Weitere Details erfahren Sie unter der Info-Telefonnummer 0800-1013796 (werktags zwischen 10:30 bis 19.00 Uhr).

Info: Creative, de.europe.creative.com

DirectX-9-Benchmark

Die Entwickler des Mech-Shooters Gun Metal haben einen Benchmark basierend auf der im Spiel verwendeten DirectX-9-Engine entwickelt. Auf der Webseite steht das Programm zum kostenlosen Download bereit. Durch die Nutzung einiger DX9-Features wie Vertex Shader 2.0 und Pixel Shader 1.4 ist der Gun-Metal-Benchmark technisch ähnlich fortgeschritten wie der aktuelle 3DMark 2003 von Futuremark.

Info: www.yetistudios.com

Umfrage

Wie viel wollen Sie in diesem Jahr für eine Grafikkarte ausgeben?

Antwort	Anteil
Keine Aufrüstung geplant	52%
Bis 250 Euro	21%
Bis 150 Euro	9%
Bis 350 Euro	9%
Bis 450 Euro	5%
Mehr als 450 Euro	4%

Quelle: Umfrage unter 2.242 registrierten Usern von www.pcgames.de

PC Games hilft

Sie haben ein ganz spezielles Problem, das noch nicht in unserem Heft gelöst wurde? Dann erhalten Sie ab sofort Hilfe, denn unsere kostenpflichtige Hotline hilft Ihnen bei allen kniffligen Puzzles, fiesen Endgegnern und vertrackten Levels:

0190-824834*

Täglich von 8-24 Uhr

Sollte dagegen Ihre Grafikkarte nicht wie gewünscht funktionieren oder der neue PC streiken, dann hilft Ihnen unser Hardware-Service:

0190-824833*

Täglich von 7-24 Uhr

*Der Anruf kostet pro Minute € 1,68.

ASUS P4P800

Kostenloser Nachbrenner

INTERESSANT Asus schaltet auf dem P4P800 einen Leistungsnachbrenner frei, den es laut Intel nicht haben dürfte.

Asus (Tel.: 02102-95990) schaltet auf Ihrem i865PE-Mainboard den Performance-Nachbrenner PAT frei. Laut Intel unterstützt nur der teurere i875P-Chipsatz diese Technik. PAT sorgt für drei bis fünf Prozent mehr Performance gegenüber dem i865PE. Die von Asus HyperPath getaufte Technik funktioniert auf dem neuen i865PE-Mainboard P4P800. Der Preis für die Platine liegt bei 129 Euro.

Info: Asus, 02102-95990 (www.asuscom.de)

NVIDIA GEFORCE FX 5200

Der Trick mit dem Namen



AUGEN AUF Leadtek markiert FX-5200-Grafikkarten mit 64-Bit-Speicher-Interface durch einen Sticker.

Nicht alle Hersteller kennzeichnen ihre 3D-Beschleuniger korrekt. Es gibt zwei Versionen von Geforce-FX-5200-Karten mit 128 MByte. Eine besitzt nur die langsame 64-Bit-Speicheranbindung, während die etwas teurere mit einer schnelleren 128 Bit breiten Datenleitung angebunden ist. Bei nur vier Speicherbausteinen auf der Platine handelt es sich um die langsame 64-Bit-Version. Leadtek (Tel.: 0031-365365578) kennzeichnet die 128-Bit-Versionen mit einem Sticker, Abit (Tel.: 0031-773204428) verkauft die 5200 DT128 aber ohne Hinweis. Lassen Sie sich beim Kauf also die 128-Bit-Datenleitung garantieren!

INTEL PENTIUM 4

Neue Versionen im Handel

TURBO Neue Pentium-4-Modelle ab 2.400 MHz unterstützen 800 MHz Frontside-Bustakt.

Intel (Tel.: 089-991430) bringt neue Pentium-4-Modelle in den Handel. Die Modelle mit 2.400, 2.600 und 2.800 MHz sind jetzt in einer Variante mit 200 MHz Frontside-Bustakt (statt 133 MHz) bei vierfacher Datenrate erhältlich. Die CPUs unterstützen die Hyper-Threading-Technik und werden mit einem angehängten „C" gekennzeichnet. Die Preise liegen bei 200 (2.400C), 250 (2.600C) und 310 Euro (2.800C).

SAITEK ST90

Joystick aus der Zukunft

Auf der E3 hat Saitek (Tel.: 089-5467570) neue Controller für den PC gezeigt. Den Einsteiger-Joystick ST90 gibt es ab Juli auch in Deutschland. Der futuristische Spiele-Gehilfe besitzt ausklappbare Standfüße sowie einen vierstufigen Schubregler, der an einer LED-Anzeige angeschlossen ist. Der empfohlene Verkaufspreis liegt bei 19,99 Euro.

RAFFINIERT Die Basis des USB-Joysticks lässt sich nach oben klappen.



UNGLAUBLICH Bis zu 200 Euro können Sie beim Kauf eines neuen Flachbildschirms sparen.

IIYAMA SENKT PREISE

TFTs werden günstiger

Der Monitorhersteller Iiyama (Tel.: 0800-1003435) hat die Preise für seine aktuellen TFT-Monitore um bis zu 200 Euro reduziert. Das 15-Zoll-Gerät AX3835UT (25 ms Reaktionszeit) wurde um 150 Euro günstiger und kostet mit 499 Euro ebenso viel wie der gleichermaßen reduzierte 17-Zoll-TFT ProLite E430S/B (25 ms Reaktionszeit). Neben diesen beiden wurde fast die ganze Flachbildschirm-Palette im Preis gesenkt.

GENIUS NETSCROLL+ TRAVELER

Genau das Richtige

Die NetScroll+ Traveler von Genius (Tel.: 02173-974321) ist eine optische Drei-Tasten-Maus für Rechts- und Linkshänder. Das Gerät hat eine Auflösung von 800 dpi und lässt sich wahlweise am USB- oder PS/2-Port anschließen. Zwei AA-Batterien versorgen die Traveler mit Strom. Der Verkaufspreis liegt bei 24,99 Euro.

OPTIMAL Mit einer Auflösung von 800 dpi ist die optische Maus gut für turbulente 3D-Spiele geeignet.

SHARKOON LUMINOUS KEYBOARD

Leucht-Tastatur

Der PC-Zubehör-Hersteller Sharkoon (Tel.: 01805-905040) bietet nach Eluminx (siehe PC Games 04/03) auch ein Keyboard mit hintergrundbeleuchteten Tasten an. Das kompakte Layout ist dem einer Notebook-Tastatur nachempfunden. Bei Tageslicht lässt sich die Beleuchtung auch abschalten. Das Luminous Keyboard ist ab sofort für 39 Euro im Handel erhältlich.



PREISTIPP Das Luminous Keyboard besitzt keinen eigenen Zahlenblock, ist aber günstiger als die Leucht-Tastatur von Eluminx (ca. 100 Euro).

Serial-ATA mit 250 GByte

Western Digital (Tel.: 089-9220060) hat eine neue Serial-ATA-Festplatte der Caviar-Serie mit einer Kapazität von 250 Gigabyte vorgestellt. Die Platte mit acht MByte Zwischenspeicher und 7.200 Umdrehungen pro Minute ist mit einem Secure-Connect-SATA-Kabelanschluss ausgestattet, der den Anschluss des SATA-Kabels festigt und gegen ungewolltes Herausrutschen sichert. Preis und Erscheinungsdatum sind nicht bekannt.
Info: Western Digital, www.wdc.com

Mini-PC mit Nforce2

Shuttle (Tel.: 04121-4766) präsentiert mit dem XPC-Modell SN45G ein Barebone-System mit Nforce2-Ultra-400-Mainboard. Durch eine Heatpipe-Konstruktion soll in dem kompakten Gehäuse sogar der Betrieb eines Athlon XP 3200+ möglich sein. Das verbaute Mainboard FN45 unterstützt AGP8X, 6-Kanal-Audio, UDMA133, USB 2.0 und Firewire. Im Gehäuse ist Platz für ein 5,25-Zoll-Laufwerk, eine AGP- und eine PCI-Karte.
Info: Shuttle (de.shuttle.com)

Dr. Fix It

Mit dem motorbetriebenen Dr. Fix It von discProfi (Tel.: 06303-924949) wird die Oberfläche von kaputten CDs und DVDs von Kratzern und Beschädigungen, Staub und Schmutz befreit. Dabei wird die oberste Schicht abgefräst. Eine Ersatzschicht schützt den Datenträger vor weiteren Beschädigungen. Das elektrisch betriebene Gerät kostet 60 Euro.
Info: discPROFI (www.discprofi.com)



Wie füreinander gebaut

Ein Prozessor und acht Mainboard-Kandidaten: Wir haben die Anwärter auf Herz und Nieren geprüft und krönen das Traumpaar bestehend aus **dem besten Mainboard und AMDs neuen Athlon XP 3200+**.

Der Athlon-XP-Serie geht langsam die Luft aus. Die neueren Modelle laufen einfach zu heiß. Mehr Megahertz sind offensichtlich selbst bei dem aktuellen Barton-Chipkern nicht drin, denn dafür wären aufwendigere und teurere Kühllösungen nötig. Also haben sich die AMD-Ingenieure überlegt, wie sie die Leistung nachhaltig ohne MHz-Nachbrenner in die Höhe treiben können. AMD hat tatsächlich eine Lösung gefunden. Statt den Prozessor nur höher zu takten, beschleunigen die CPU-Hersteller die Datenleitung vom Prozessor zum Mainboard (Frontside-Bus, FSB). Es erhöht sich der Datendurchsatz und als Folge die effektive Leistung, allerdings nur bei DDR400-Hauptspeicher. Im Mai hatte AMD den Athlon XP 3200+ vorgestellt. Er besitzt einen FSB von 200 statt den 166 MHz der Vorgängermodelle. Im Vergleich zum XP 3000+ hat man beim 3200+ den realen Prozessor-

takt lediglich um 33 MHz angehoben. Die 200 „virtuellen" MHz im Prozessor-Namen soll der schnellere FSB rechtfertigen.

Die Leistung zählt

Bei einigen Spielen geht AMDs Rechnung tatsächlich auf. Bei Standard-Grafikqualität läuft der neue Athlon XP etwa sechs Prozent schneller als ein XP 3000+. Die **UT 2003**-Engine und **Dungeon Siege** legen sogar acht Prozent zu, **Unreal 2** steht mit fünf Prozentpunkten Mehrleistung nicht ganz so gut da. Werden aber Kantenglättung und anisotroper Filter eingeschaltet, verpufft der Leistungsgewinn fast komplett, denn in diesem Fall bremst fast immer die Grafikkarte den Rechner aus. Im Vergleich mit einem Pentium 4 (3.000 MHz, Canterwood-Chipsatz, 200 MHz FSB) ist das MHz-Rating vom Athlon XP 3200+ nicht gerechtfertigt, denn er verliert drei von sechs Spiele-Benchmarks gegen Intels Rechen-Flaggschiff. Zum Redaktionsschluss kostete der Athlon XP 3200+ mit 200 MHz FSB stolze 530 Euro. Verglichen mit dem hohen Preis ist der Athlon XP 2800+ mit 166 MHz FSB und 195 Euro Anschaffungspreis schon ein Schnäppchen. Sie sehen also, dass sich der Einstieg in die High-End-Rechenliga nicht rentiert. Die volle Leistung entfaltet der neue AMD-Chip wirklich nur auf einem FSB200-Mainboard mit DDR400-Speicher. Aufrüster brauchen also ein aktuelles Mainboard mit Nforce2 (400 Ultra) sowie VIA-KT600- oder Sis-748-Chipsatz. Da viele Anfangsmodelle von Nforce2-Mainboards mit 200 MHz FSB-Takt nicht stabil laufen, hat Nvidia den beliebten Chipsatz überarbeitet und in zwei Varianten neu aufgelegt.

Die beste Performance

Der Nforce2 Ultra 400 beherrscht 200 MHz FSB und besitzt das Zweikanal-Speicher-Interface. Unter dem Namen Nforce2 400 stellen die Kalifornier eine Variante vor, die mit nur einem Speicherkanal langsamer sein dürfte als der Nforce2 Ultra 400 mit zwei. Die günstigeren Einkanal-Platinen erscheinen erst nach den Ultra-Modellen, ebenso wie Mainboards mit VIAs neuem KT600-Chipsatz. Erst dieser unterstützt AMD-Prozessoren mit 200 MHz FSB, der aktuell erhältliche KT400 muss da leider passen. Im Zusammenspiel mit dem neuen AMD-Prozessor haben wir acht neue SockelA-Platinen für AMD-Prozessoren getestet. Der Testsieger unserer Marktübersicht ist ein Nforce2-Mainboard aus dem Hause Asus. Das A7N8X

So schnell ist der **XP 3200+**

Anhand unserer Benchmark-Spiele **Unreal 2**, **Serious Sam 2**, **Dungeon Siege** und der **UT 2003**-Engine haben wir den neuen Athlon XP 3200+ mit anderen Plattformen verglichen. Hier unsere Testergebnisse.

Benchmark-Suite (Durchschnitt verschiedener Spiele)

Spielbarkeit: 0 – 0,5 – 1,0 – 1,5 – 2,0 – 2,5 – 3,0 – 3,5

1.024 x768

System	Spielbarkeit
Pentium 4 3,0 GHz i875P, Radeon 9700 Pro	3,10
Athlon XP 3200+, Nforce2 Ultra 400, Radeon 9700 Pro	3,06
Pentium 4 3,0 GHz, i865PE, Radeon 9700 Pro	2,94
Athlon XP 3000+, Nforce2, Radeon 9700 Pro	2,89
Athlon XP 3000+, KT400A, Radeon 9700 Pro	2,81
Athlon XP 2600+, KT400, Radeon 9700 Pro	2,44
Pentium 4 2,53 GHz, i845PE, Radeon 9700 Pro	2,43
Athlon XP 2200+, KT333, Geforce4 Ti-4200	2,05
Athlon XP 1800+, KT266A, Geforce3 Ti-200	1,38
Athlon 1.333 MHz C, KT133A, Geforce3 Ti-200	1,00

Wir arbeiten mit Index-Zahlen, die den relativen Leistungszuwachs angeben. Demnach ist AMDs Neuling etwas langsamer als das aktuelle Pentium-4-Flaggschiff mit 800 MHz effektivem Frontside-Bustakt.

Einstellungen: 32 Bit Farbtiefe, kein FSAA, kein AF, 512 MByte RAM, Windows XP + Service Pack 1, aktuelle Chipsatz- und Grafikkartentreiber

Acht Mainboards für AMD-Prozessoren im Test

Name:	A7N8X Deluxe V2.0	K7N2 Delta-ILSR	Lanparty KT400A	K7NCR18D Pro 2
	PC Games Award TESTSIEGER PC GAMES 08/03			
Hersteller/Preis:	Asus/€ 140,-	MSI/€ 140,-	DFI/€ 170,-	Leadtek/€ 150,-
Info-Telefon:	021029-5990	069-408930	0421-5656818	02405-424602
Webseite:	www.asuscom.de	www.msi-computer.de	www.dfi.com.tw	www.leadtek.de
Preis-Leistungs-Verhältnis:	Gut	Sehr gut	Gut	Gut
Verwendeter Chipsatz:	Nforce2 Ultra 400	Nforce2 Ultra 400	KT400A	Nforce2 Ultra 400
AGP-/PCI-/ISA-Slots:	AGP8X(Pro)/5/0	AGP8X/5/0	AGP8X/5/0	AGP8X/4/0
Anschlüsse USB/Riser/Infrarot:	6/0/1	6/ACR/1	6/0/1	4/ACR/1
Speicherart/Anzahl Bänke:	3xDDR-SDRAM	3xDDR-SDRAM	3xDDR-SDRAM	3xDDR-SDRAM
Beigelegte Software:	E-Color 3Deep, PC-Cillin, Diverse Asus Tools	E-Color 3Deep, PC-Cillin, Win DVD, MSI-Tools	Win DVD, BIOS-Update, McAffee, Hardware Doctor	Ulead Cool 3D & Video Studio 6, Speed Gear
Onboard-Soundchip:	C-Media 8738	ALC650 + Dolby Digital	CMI9739A	ALC650
Sonstige Ausstattung:	SATA-RAID-Controller, Dual LAN, Firewire	SATA-IDE-RAID-Controller, Diag-LED, LAN, Firewire	IDE-RAID-Controller, Dual LAN, Firewire, LAN-Bag	SATA-Controller, Firewire-USB-LAN-Blende
Frontside-Bus:	100-300 MHz	100-233 MHz	100-255 MHz	100-266 MHz
Multiplikator:	6,5x-17x	7x-13x	5x-22,5x	3x-24x
CPU-Spannung:	1,65-1,85 V	1,55-1,80 Volt	1,10-2,00 V	1,10-2,00 Volt
Performancetest:	Sehr gut	Sehr gut	Gut	Sehr gut
Stabilitätstest:	Bestanden	Bestanden	Max. RAM-Timings nicht möglich	FSB-Übertaktung instabil
Kompatibilitätstest:	Bestanden	Bestanden	Bestanden	Bestanden
Übertaktbarkeit:	Sehr gut	Gut	Gut	Sehr gut
Wertung	**1,2**	**1,3**	**1,6**	**1,6**
Kommentar:	Das schnellste Nforce2-Board mit erstklassiger Ausstattung	Gute Platine mit Dolby-Digital-Soundchip	Sehr gute Ausstattung, leicht übertaktbar	Platine mit guten Übertakter-Funktionen und Performance

Deluxe 2.0 setzt auf den Nforce2 Ultra 400 und lässt im Bereich Ausstattung kaum Wünsche offen: Zwei Netzwerkanschlüsse, Firewire-Blende, Serial-ATA-Controller mit RAID-Funktion, sechs USB-Ports, eine Onboard-Soundkarte mit Dolby-Digital-Unterstützung – was will man mehr? Das BIOS besitzt zwar viele Übertakterfunktionen wie einen Frontside-Bustakt von maximal 300 MHz. Dafür ist der CPU-Multiplikator auf 17x und die CPU-Spannung auf 1,8 Volt begrenzt. Die Spiele-Leistung ist die beste, die wir bisher auf Nforce2-Platinen getestet haben. Das A7N8X Deluxe 2.0 ist ein sehr empfehlenswertes Mainboard für Spieler mit höchsten Leistungsansprüchen.

Was für sparsame Spieler

Wesentlich günstiger fahren Sie mit dem K7N2 Delta-L von MSI. Unser aktueller Preistipp kostet immerhin 40 Euro weniger als der Testsieger. Für ein Nforce2-Ultra-Board ist es zwar relativ langsam, aber schneller als die meisten KT400A-Platinen. Neben einer Onboard-Netzwerkkarte befindet sich eine Slotblende mit Diagnose-LED im Lieferumfang, die der Fehlersuche bei Startproblemen dient. Zusätzlich zu den üblichen IDE-Flachband- und Floppykabeln legt MSI ein IDE-Rundkabel bei. Der Frontside-Bus lässt sich auf maximal 233 MHz stellen, was aufgrund der passiven Northbridge-Kühlung aber nicht empfehlenswert ist. Außerdem können Sie die CPU-Spannung nur auf 1,8 Volt erhöhen und die CPU-Multiplikatoren von 7 bis 13 einstellen. Diese Platine bietet den günstigen Einstieg in die zweite Nforce2-Generation. Mehr Performance aber liefert das Asus A7N8X Deluxe 2.0.

Praxisprobleme

Die Stabilität lässt bei allen Nforce2-Ultra-400-Mainboards etwas zu wünschen übrig. Besonders beim Epox 8RDA3+ und dem K7N2 Delta-L von MSI stürzte der Rechner nach dem Einbau alle paar Minuten ab. Ein BIOS-Update und etwas langsamere Speicher-Einstellungen waren nötig, um die Systeme zu stabilisieren. Bei der Übertaktung eines Athlon XP 3000+ (166 MHz FSB, Barton-Chipkern) auf 200 MHz FSB wollte der Prozessor auf dem K7N2-L nicht einmal starten. Die Prozessor-Übertaktung klappt also nicht immer. Das Platinendesign der Nforce2-Mainboards hat Nvidia leider nicht überarbeitet, denn die Halteklammern für den Prozessorkühler führen immer noch in Richtung Netzteil. Sie können den Kühlkörper nicht entfernen, ohne das Netzteil gleich mit auszubauen. Vor Probleme können Sie aber auch die Anschlüsse für die Netzteil-Stromversorgung stellen, denn die liegen bei den Mainboards K7NCR18D Pro 2, Lanparty KT400A und 8K9A9I links unterhalb des Prozessorsockels, so dass kurze Stromkabel über dem CPU-Lüfter liegen. Damit wird der Luftstrom behindert und der Prozessor erhitzt sich stärker. Stromanschlüsse für Lüfter sind ebenfalls ein heikles Thema: Das MSI K7N2 Delta-ILSR hat nur zwei Anschlüsse – für den CPU- und den Northbridge-Kühler. Wenn Sie eine Grafikkarte mit separatem Lüfterkabel besitzen, müssen Sie sich bei diesem Mainboard einen Adapter zulegen, damit Sie den Lüfter am Netzteil direkt anschließen können.

BERND HOLTMANN

Was Sie **wissen müssen ...**

Der Nforce2 Ultra 400 ist abwärtskompatibel zu älteren SockelA-Prozessoren mit 100, 133 und 166 MHz Frontside-Bustakt. Sie können alle Athlon-, Duron- und Athlon-XP-Prozessoren darauf verbauen. Beim Neukauf ist eine Nforce2-Platine also die beste Wahl für einen PC mit AMD-Prozessor. Für Aufrüster sind sie ebenfalls interessant, denn der Athlon XP 3000+ erscheint vermutlich bald auch in einer Version mit 200 MHz FSB. Bevor im Herbst dann schließlich der Athlon 64 erscheint, gibt es vielleicht sogar noch einen XP 3400+. Eines jedoch vorweg: Der Athlon 64 wird nicht auf SockelA-Mainboards funktionieren.

Acht Mainboards für AMD-Prozessoren im Test

Name:	K7N2 Delta-L	7VAXP-A Ultra	8RDA3+	8K9A9I
Hersteller/Preis:	MSI/€ 100,-	Gigabyte/€ 160,-	Epox/€ 150,-	Epox/€ 100,-
Info-Telefon:	069-408930	040-2533040	09241-99170	09241-99170
Webseite:	www.msi-computer.de	www.gigabyte.de	www.epox.de	www.epox.de
Preis-Leistungs-Verhältnis:	Sehr gut	Ausreichend	Befriedigend	Sehr gut
Verwendeter Chipsatz:	Nforce2 Ultra 400	KT400A	Nforce2 Ultra 400	KT400A
AGP-/PCI-/ISA-Slots:	AGP8X/5/0	AGP8X/5/0	AGP8X/5/0	AGP8X/5/0
Anschlüsse USB/Riser/Infrarot:	6/ACR/1	4/0/1	4/0/1	6/0/1
Speicherart/Anzahl Bänke:	3xDDR-SDRAM	3xDDR-SDRAM	3xDDR-SDRAM	3xDDR-SDRAM
Beigelegte Software:	E-Color 3Deep, PC-Cillin, MSI-Tools	Norton Internet Security & Antivirus, Firewall	PC-Cillin, Norton Ghost	PC-Cillin, Norton Ghost
Onboard-Soundchip:	ALC650 + Dolby Digital	ALC650	CMI9739A	ALC650
Sonstige Ausstattung:	Diag-LED, LAN, IDE-Rundkabel	RAID+SATA-Controller, Dual BIOS, LAN, Firewire	SATA-Controller, Diag-LED, Dual LAN, Firewire	Diag-LED, LAN
Frontside-Bus:	100-233 MHz	100-250 MHz	100-250 MHz	100-255 MHz
Multiplikator:	7x-13x	5x-18x	3x-24x	5x-23x
CPU-Spannung:	1,55-1,80 Volt	Prozentschritte bis maximal 10 %+	1,40-2,20 Volt	1,40-2,00 V
Performancetest:	Gut	Gut	Sehr gutGut	
Stabilitätstest:	Erst nach BIOS-Update bestanden	Maximale RAM-Timings nicht möglich	Durchgefallen (BIOS-Version instabil)	Gut (Standard-BIOS instabil)
Kompatibilitätstest:	Bestanden	Bestanden	Bestanden	Probleme mit RAM (Corsair und Infineon)
Übertaktbarkeit:	Befriedigend	Gut	Gut	Gut
Wertung	1,8	1,9	2,0	2,1
Kommentar:	Sehr günstiges, aber recht langsames Board	Dicke Ausstattung und gut zu übertakten	Gutes Übertakterboard, aber mit wenig Ausstattung.	Probleme mit Speicherbausteinen vermiesen den guten Eindruck.



Notebooks für Spieler

Noch bevor die ersten DirectX-9-Spiele im Handel liegen, gibt es passende Notebook-Grafikchips. Lohnt sich die **Investition in tragbare PCs endlich für Spieler?**

Das vor kurzem angebotene Aldi-Notebook verwendete einen topaktuellen DirectX-9-Grafikchip. Noch verwunderlicher ist der Preis, denn das Medion Titanium MD6200 mit Geforce FX Go 5200 wurde für nur 1.499 Euro verkauft. Die Kosten für das 15-Zoll-Display und den Akku abgezogen, kostet das Notebook kaum mehr als ein Mittelklasse-PC. Wenn Sie Ihren PC also kaum oder nie aufrüsten, sind die schlanken Aufklapp-PCs mittlerweile eine gute preisliche Alternative. Aus diesem Grund wollten wir überprüfen, ob die neuesten Notebook-3D-Chips auch das Leistungsniveau normaler DirectX-9-Grafikkarten erreichen können. PC Games hat sich dafür vier aktuelle, tragbare PCs in das Testlabor geladen, in denen die mobilen 3D-Chips Mobility Radeon 9000, Mobility Radeon 9600, Geforce FX Go 5200 und Geforce FX Go 5600 gegeneinander antraten.

Der Mobility Radeon 9600

Bei diesem Chip handelt es sich um eine Variante des Radeon 9600. Der Chip wird wie sein Desktop-Bruder im 0,13-Mikrometer-Fertigungsprozess gebaut und kommt in unserem Testkandidaten Peacock Freeliner XP 2500+ zum Einsatz. Sein Chip-Takt liegt bei 350 MHz, während der Grafikspeicher mit 230 MHz DDR betrieben wird. Der Radeon 9600 für Desktop-PCs ist mit 325/200 MHz DDR (Chip/Speicher) etwas niedriger getaktet. Der Mobility-Chip unterstützt natürlich Pixel Shader und Vertex Shader der Version 2.0 und besitzt vier Pixel-Pipelines mit je einer Texturierungs-Einheit. Damit er bei 3D-Spielen nicht zu heiß wird, taktet sich der Grafikchip bei zu hohen Temperaturen automatisch herunter. Zudem ist eine Stromspar-Technik integriert, durch die der Chip im Ruhezustand nur 0,5 Watt verbraucht.

Geforce FX Go 5200 und 5600

Auch bei Nvidia dienen Desktop-Grafikchips als Basis für ihre Notebook-Geschwister. So wird der Geforce FX Go 5200 im 0,15-Mikrometer-Verfahren hergestellt und verwendet im Medion Titanium MD6200 Taktfrequenzen von 230 und 257 MHz DDR (Chip/Speicher). Wie bei allen anderen DirectX-9-Grafikchips ist der 3D-Kern über eine 128 Bit breite Datenleitung

Alles auf **einen Blick**

Unser Technik-Vergleich zeigt Ihnen, wie sich die getesteten DirectX-9-Grafikchips von den älteren Notebook-Lösungen abheben.

	Mob. Rad. 9000	Mob. Rad. 9600	G4 440 Go	Geforce4 4200 Go	Geforce FX Go 5200	Geforce FX Go 5600
Transistoren	36 Millionen	60 Millionen	29 Millionen	63 Millionen	45 Millionen	80 Millionen
Fertigungsprozess	0,15 µm	0,13 µm	0,15 µm	0,15 µm	0,15 µm	0,13 µm
Rendering-Pipelines	4	4	2	4	4	4
Vertex Shader	1.1	2.0	-	1.1	2.0+	2.0+
Pixel Shader	1.4	2.0	-	1.3	2.0+	2.0+
Taktfrequenz GPU	240-250 MHz	300-350 MHz	220 MHz	200 MHz	250-300 MHz	300-350 MHz
Taktfrequenz Speicher	200-220 MHz	230-300 MHz	220 MHz	200 MHz	250-300 MHz	300-350 MHz
Speicherinterface	128 Bit	128 Bit	128 Bit	128 Bit	128 Bit	128 Bit
Speicherbandbreite	6,4-7,0 GByte/s	7,4-9,6 GByte/s	7,0 GByte/s	6,4-7,0 GByte/s	8,0-9,6 GByte/s	9,6-11,2 GByte/s

an den Grafikspeicher angebunden. Der Geforce FX Go 5600 wird in einem kleineren Herstellungsprozess gefertigt und produziert deshalb weniger Abwärme, verbraucht weniger Strom und kann höher getaktet werden: Der Geforce FX Go 5600 im Toshiba Satellite 5200-902 arbeitet mit einer Kernfrequenz von 270 MHz und einem Speichertakt von 300 MHz DDR. Die Nvidia-Chips verfügen über Vertex Shader und Pixel Shader, auch wenn Nvidia hier von den Versionsnummern 2,0+ (erweiterter DirectX-9-Standard) spricht. Eine eigene Stromspar-Technik sorgt für lange Akku-Laufzeit.

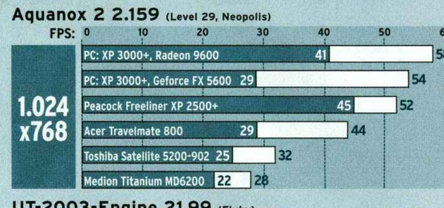
Leistung der DirectX-9-Chips

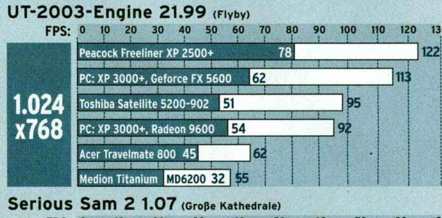
Bei unseren Tests haben wir ein besonderes Augenmerk auf grafiklastige Spiele gelegt. Darunter sind **Aquanox 2**, **UT 2003**-Engine (Flyby) und **Serious Sam 2**. In allen drei Benchmarks kann sich das Peacock Freeliner XP 2500+ mit Mobility Radeon 9600 an die Spitze setzen. Bei der **UT 2003**-Engine (Flyby) ist der Laptop sogar schneller als ein Desktop-PC mit Athlon XP 3000+ und Geforce FX 5600 beziehungsweise Radeon 9600. Das Toshiba Satellite 5200-902 mit Geforce FX Go 5600 ist in **Serious Sam 2** (Standard-Modus) nur wenig langsamer als das von Peacock. Doch bei der **UT 2003**-Engine (Flyby) sackt es ab und hängt 28 (Standard) beziehungsweise 52 Prozent (Qualität) hinter dem Peacock. In **Aquanox 2** (Neopolis) ist das Toshiba sogar langsamer als das Acer Travelmate 800 mit Mobility Radeon 9000; Letzteres liefert aber die schlechtere Bildqualität mit aktivem anisotropen Filter. Ein wenig enttäuschend ist die Leistung des Medion Titanium MD6200 mit Geforce FX Go 5200: Das Notebook erreicht zwar spielbare Werte, doch diese sind oft nur halb so hoch wie die des Peacock.

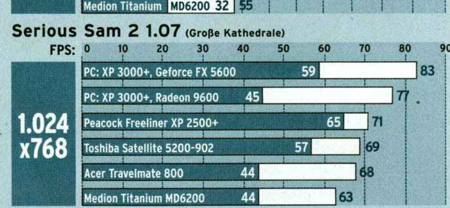
Notebooks lohnen sich

In einigen Spiele-Benchmarks schlagen die tragbaren PCs mittlerweile sogar vergleichbare Desktop-PCs. Auch wenn die schnellsten Notebooks noch nicht mit richtigen High-End-PCs konkurrieren können, so zeigen unsere Testergebnisse, dass Sie trotzdem für aktuelle Spiele geeignet sind. Da die Grafikchips nicht so leistungsstark sind, sollte man also auf 3D-Features wie Kantenglättung und anisotrope Filterung verzichten. Der Sieger im Grafikchip-Vergleich ist der Mobility Radeon 9600. Er hat selbst Nvidias Geforce FX Go 5600 in unseren Spiele-Benchmarks geschlagen. **Doom 3** und **Half-Life 2** funktionieren mit den aktuellen Notebooks zwar – flüssig laufen die beiden Grafik-Knaller aber vermutlich nur auf High-End-PCs. BERND HOLTMANN

Notebook besiegt Desktop-PC







Sie sehen, dass die Notebooks allesamt in ihrer Leistung recht nah an die Desktop-PCs herankomme und einen in der UT-2003-Engine sogar schlagen.

Einstellungen: Athlon XP-M 2500+, Pentium M 1,6 GHz, Mob. P4 2,4 GHz, Mob. Radeon 9000/9600, 512 MByte DDR-SDRAM, DirectX 9.0, Windows XP Pro/Home

Legende: 2x FSAA, 4:1 AF | 1.024x768

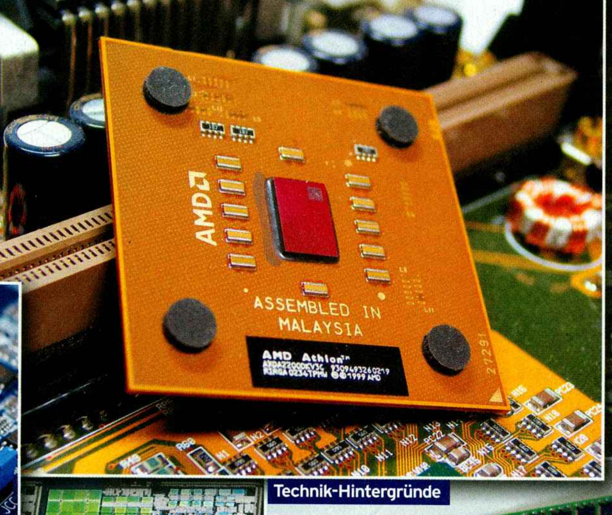
Vier aktuelle Spieler-Notebooks im Vergleichstest



Name:	Freeliner XP 2500+	Satellite 5200-902	Travelmate 800	Titanium MD6200
Hersteller/Preis	Peacock/ca. € 1.500,-	Toshiba/ca. € 3.500,-	Acer/ca. € 2.400,-	Medion/ca. € 1.500,-
Info-Telefon	008000-7322625	01805-5224240	0800-2244999	0201-810810
Preis/Leistung	Sehr gut	Befriedigend	Befriedigend	Gut
Arbeitsspeicher	512 MByte DDR-SDRAM (PC333)	512 MByte DDR-SDRAM (PC266)	512 MByte DDR-SDRAM (PC266)	512 MByte DDR-SDRAM (PC333)
Prozessor	Athlon XP-M 2500+	Pentium 4-M 2,4 GHz	Pentium M 1,6 GH (Centrino)	Pentium 4 2,6 GHz
Chipsatz	VIA KT333	Intel 845MP	Intel 855 (Centrino)	Sis 648
Grafikchip	Ati Mobility Radeon 9600 (64 MByte)	Geforce FX Go 5600 (64 MByte)	Ati Mobility Radeon 9000 (64 MByte)	Geforce FX Go 5200 (64 MByte)
Festplatte	40 GByte Toshiba	80 GByte Hitachi	40 GByte Toshiba	40 GByte Hitachi
CD/DVD-Laufwerk	CDRW-Kombo-Laufwerk	DVD-Brenner	CDRW-Kombo-Laufwerk	CDRW-Kombo-Laufwerk
Monitor/Auflösung/Reaktionszeit	15 Zoll SXGA+/1.400x1.050 /30 ms	15 Zoll UXGA/1.600x1.400/26 ms	15 Zoll SXGA+/1.400x1.050/29 ms	15 Zoll XGA/1.024x768/34 ms
Akku/Akku-Laufzeit	6.000 mAH/200 Minuten	6.300 mAH/196 Minuten	4.400 mAH/284 Minuten	6.600 mAH/166 Minuten
Kommunikation	56k-Modem, 10/100 MBit, WLAN 802.11b+	56k-Modem, 10/100 MBit, Bluetooth	56k-Modem, 10/100 MBit, WLAN 802.11b	56k-Modem, 10/100 MBit, WLAN 802.11b
Erweiterbarkeit	Gut (PC-Card, USB 2.0, Firewire)	Gut (PC-Card, USB 2.0, Firewire)	Gut (PC-Card, USB 2.0, Firewire)	Gut (PC-Card, USB 2.0, Firewire)
Ergonomie	Gut (gute Handballenauflage)	Sehr gut (erweitertes Touchpad)	Gut (flache Tastatur)	Befriedigend (kleines Touchpad)
Spiele-Performance	Sehr gut	Gut	Befriedigend	Befriedigend
Wertung:	**1,5**	**1,5**	**1,8**	**2,1**
Kommentar:	Sehr gutes und besonders günstiges Spieler-Notebook	Dicke Ausstattung, sehr guter Monitor, aber zu teuer	Passables Notebook mit der längsten Akku-Laufzeit	Preiswert, aber zu laut und zu langsam

Der perfekte AMD-PC

Kauftipps

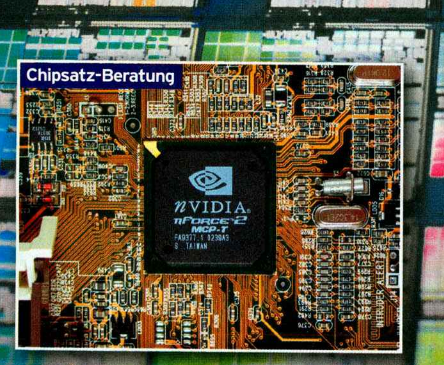


BIOS-Tuning

Technik-Hintergründe

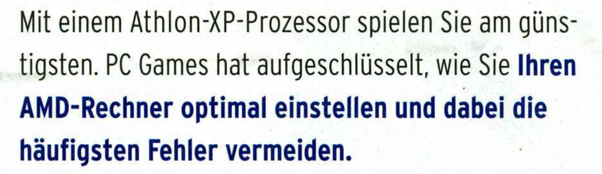


Chipsatz-Beratung



Auf Heft-CD

- Chipsatz-Treiber für alle aktuellen AMD-Chipsätze
- BIOS-Updates für alle populären Hauptplatinen
- Aktuelle Grafikkartentreiber



Mit einem Athlon-XP-Prozessor spielen Sie am günstigsten. PC Games hat aufgeschlüsselt, wie Sie **Ihren AMD-Rechner optimal einstellen und dabei die häufigsten Fehler vermeiden.**

Laut einer Umfrage auf www.pcgames.de besitzen circa 70 Prozent der Teilnehmer einen Rechner mit AMD-Prozessor. Kein Wunder, denn schon seit langer Zeit sind die Prozessoren der Athlon-Familie für preisbewusste PC-Spieler die beste Wahl. Die meisten Leser trauen sich aber nicht, mit etwas Feintuning die letzten Leistungsreserven aus ihrem PC herauszukitzeln. In diesem Artikel gehen wir sogar noch weiter: PC Games zeigt Ihnen nicht nur, wie Sie Ihren PC optimieren, sondern auch wie Sie Stabilitätsprobleme und die schlimmsten Probleme bei der Einrichtung umschiffen.

AMD-Rechner aufrüsten

Sockel-A-Mainboards dienen schon seit fast drei Jahren als Heimat für aktuelle AMD-Prozessoren. Deshalb ist es nicht verwunderlich, dass sich ältere Mainboards nicht mehr mit den neuesten Athlon-XP-Prozessoren verstehen, schließlich wurde dessen Design bereits mehrere Male überarbeitet. Von ursprünglich 100 MHz hat AMD den FSB-Takt zunächst auf 133 MHz, dann auf 166 MHz und schließlich sogar auf 200 MHz angehoben. Grundsätzlich gilt: Damit ein Prozessor eingesetzt werden kann, muss das Mainboard die Taktfrequenz des Frontside-Bus (FSB) unterstützen. Aus diesem Grund läuft auch kaum ein aktueller AMD-Prozessor mit 200 MHz FSB auf älteren Mainboards. Auch wenn viele Hauptplatinen sehr hohe FSB-Taktfrequenzen laut BIOS unterstützen, so versagen sie den Dienst häufig.

Trickreiches Upgrade

Nachdem AMD die Prozessor-Preise stark gesenkt hat, planen viele Besitzer eines Sockel-A-PCs, ihren PC mit einem neuen Prozessor aufzurüsten. Ihr Neuer sollte deutlich mehr Rechenleistung bringen; ein Sprung von weniger als 300 Quantispeed-Punkten (zum Beispiel von XP 1.800+ auf XP 2000+) macht sich kaum bemerkbar. Bei 500 Punkten Differenz merkt man den Unterschied deutlich und bei 1.000 Quantispeed-Punkten erkennt man den eigenen PC nicht wieder. Auch beim Mainboard-Kauf sollten Sie sich nicht vorschnell entscheiden. Im Kasten „Lohnt sich der Umstieg?" haben wir ausgerechnet, welche Mainboard-Chipsätze sich aufgrund ihrer Mehrleistung besonders gut zum Nachrüsten eignen und welche nicht. Bei weniger als zehn Prozent ist der Wechsel sinnlos. Nvidias Nforce2 ist zurzeit die beste Basis für einen AMD-Rechner.

Netzteil und Kühlung

Wer aufrüstet, sollte prüfen, ob die restlichen Komponenten den Prozessorwechsel auch problemlos mitmachen. Wenn das Netzteil gerade noch genug Strom für den Athlon XP 1800+ liefert, so kann es mit einem XP 2600+ bereits überfordert sein. Die Folge sind ungewollte Abstürze in 3D-Spielen und Startprobleme des Rechners. Die Watt-Angabe des Netzteils sagt kaum etwas über die Leistungsfähigkeit aus. Wichtig ist die Leistung auf den einzelnen Stromleitungen. Ein neues Gerät sollte demnach wenigstens 20 Ampere (besser: 25 A) auf der 3,3-Volt-Leitung und 30 Ampere (besser: 35 A) auf der 5-Volt-Leitung liefern. Die Summe der auf beiden Schienen gleichzeitig lieferbaren Last („Combined Power") liegt ab 180 Watt im grünen Bereich.

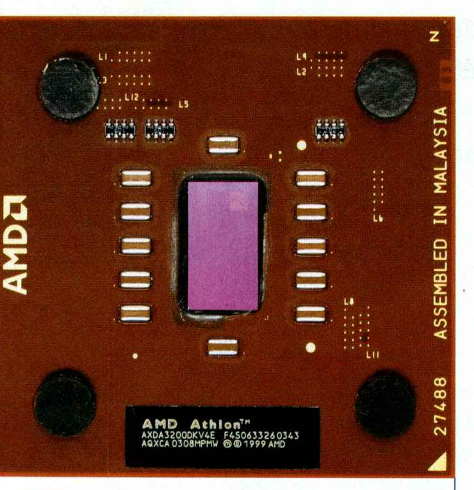
Eine coole Lösung

Ein richtiger High-End-PC wird sehr heiß und das kann zu Abstürzen führen. AMD empfiehlt deshalb Netzteile, die an der Unterseite eine eigene Lüfteröffnung besitzen und dadurch die CPU-Wärme besser abführen. Seitliche Lüfteröffnungen in Richtung der Laufwerke verschlechtern lediglich die Kühlleistung – meiden Sie solche Netzteile. High-End-PCs sollten außerdem mit zwei Gehäuselüftern ausgestattet sein. Dabei saugt einer an der PC-Front kalte Luft an, während der andere die erwärmte auf der Rückseite wieder aus dem Gehäuse bläst. Damit Sie sich um die Kühlung des Hauptprozessors nicht zu sorgen brauchen, bietet AMD seine Prozessoren auch in so genannten „Boxed"-Versionen an. Diese Pakete kosten nur 15 bis 20 Euro mehr, bestehen dafür aber aus Prozessor, CPU-Kühler samt Lüfter sowie Wärmeleitpaste. Eine ausführliche Installationsanleitung liegt den Paketen übrigens bei. Fortgeschrittenen und Profis empfehlen wir separate Kühler (siehe Kasten „Die PC Games Kauftipps")

Markenspeicher ist wichtig

Wenn es zu Abstürzen kommt, übersehen die meisten Spieler den Hauptspeicher als mögliche Fehlerquelle. Wer bei den aktuell niedrigen Preisen von Markenspeicher immer noch auf billigen No-Name-Speicher setzt, ist selbst schuld. Die häufigsten Symptome von schlechtem Speicher sind „einfrierende" Bildschirme, Fehlermeldungen mit blauem Bildschirm (meist „Inva-

Quelle: AMD



AKTUELL Der schnellste Rechenkünstler aus dem Hause AMD heißt Athlon XP 3200. Mit dem „Barton"-Chipkern hat AMD den internen Level-2-Zwischenspeicher verdoppelt.

lid Page Fault") oder eine defekte Registrierdatenbank von Windows nach dem Rechnerstart. Beim Speicherkauf sollten Sie unbedingt Markenbausteine von Infineon, Samsung, G.E.I.L. oder Kingston (ab 50 Euro) wählen. Jedes ATX-Mainboard besitzt mehrere RAM-Steckplätze. Idealerweise ist nur einer davon belegt, und zwar mit einem einseitig bestückten („single sided") Speichermodul. So erhält man die bestmögliche Stabilität bei maximalem Übertaktungspotenzial. Bei Nvidias Nforce-Chipsätzen sind mindestens zwei Module Pflicht, um den schnellen „Twinbank"-Modus zu aktivieren (siehe Kasten „Twinbank – so funktioniert's"). Ein drittes RAM-Modul bremst den PC wieder etwas.

Athlon XP und Windows XP

Microsoft hat den Support für Windows 98 endgültig eingestellt. Jetzt ist also der richtige Zeitpunkt, um auf Windows XP umzusatteln. Die Update-Version von Windows XP Home Edition kostet mit 120 Euro gerade einmal halb so viel wie die Update-Variante der Professional Edition. Die Unterschiede sind für Spieler vernachlässigbar, der Preis der Home Edition aber wesentlich attraktiver. Ein weiterer Pluspunkt für Windows XP: Spiele laufen etwa fünf Prozent schneller als mit Windows 98 oder Windows Me.

Der PC muss gepflegt werden

Mit dem Zusammenbau der Hardware ist es bei modernen Sockel-A-Rechnern nicht getan. Das BIOS will optimiert, die Chipsatz-Treiber regelmäßig erneuert werden. Das BIOS ist die Schaltzentrale des Computers. Die dort eingegebenen Werte und Einstellungen entscheiden darüber, ob Ihr PC schnell und stabil arbeitet oder nicht. Bei fast allen modernen PCs gelangen Sie ins BIOS, indem Sie beim Rechnerstart die Taste „Entf" drücken. In einigen Fällen funktionieren auch die Tasten „F1" oder „Strg" + „Esc". Als erste Aufgabe im BIOS laden Sie die Standard-Werte, indem Sie „Load Setup Defaults" auswählen. Damit optimieren Sie nicht nur die sichtbaren Einstellungen auf Schnelligkeit, sondern auch einige Einstellungen, die nicht sichtbar sind.

BIOS-Features-Setup

Im Menü „Advanced BIOS Features" legen Sie fest, von welchem Laufwerk der Rechner starten soll. Geben Sie hier die System-Festplatte an (zum Beispiel HDD0). In diesem Menü finden sich aber noch weitere Einstellungen, die Ihnen jeweils etwas Zeit beim Startvorgang sparen. So können Sie die Option „Quick Power On Self Test" getrost auf „On" stellen, damit der Hauptspeicher nach dem Start nur einmal durchgezählt wird. Auch das Diskettenlaufwerk muss nicht überprüft werden, deshalb knipsen Sie „Book Up Floppy Seek" einfach aus. Bei „Init Display First" müssen Sie „AGP" auswählen, sofern Sie eine AGP-Grafikkarte verwenden. „PCI" ist die Standard-Einstellung.

Der Multiplikator und der FSB

Das BIOS-Menü „Advanced Chipset" birgt im Normalfall viele

Die PC Games Kauftipps

Wir empfehlen PC-Bastlern die preislich interessantesten Komponenten für einen neuen AMD-basierenden Spiele-PC.

Athlon XP 2600+		WERTUNG	
HERSTELLER: AMD	**WEB:** www.amd.de	**AUSSTATTUNG:**	-
FSB-TAKT: 166 MHz DDR	**L2-CACHE:** 256 kByte	**EIGENSCHAFTEN:**	-
CHIPSATZ: Thoroughbred B	**PREIS:** Ca. 190 Euro	**LEISTUNG:**	-
FAZIT: Sehr gutes Preis-Leistungs-Verhältnis - in der „Boxed"-Version mit Kühler und Lüfter		**GESAMT**	**-**

A7N8X Deluxe V 2.0		WERTUNG	
HERSTELLER: Asus	**WEB:** www.asuscom.de	**AUSSTATTUNG:**	1,1
FSB-TAKT: 200 MHz DDR	**SPEICHER:** DDR400	**EIGENSCHAFTEN:**	1,4
CHIPSATZ: Nforce2	**PREIS:** Ca. 150 Euro	**LEISTUNG:**	1,1
FAZIT: Unsere aktuelle Referenz unter den Sockel-A-Hauptplatinen		**GESAMT**	**1,2**

K7N2 Delta-L		WERTUNG	
HERSTELLER: MSI	**WEB:** msi-computer.de	**AUSSTATTUNG:**	1,8
FSB-TAKT: 200 MHz DDR	**SPEICHER:** DDR400	**EIGENSCHAFTEN:**	1,4
CHIPSATZ: Nforce2	**PREIS:** Ca. 100 Euro	**LEISTUNG:**	2,0
FAZIT: Preiswerte Sockel-A-Platine mit Nforce2-Chipsatz. Schnell und stabil.		**GESAMT**	**1,8**

PC3200		WERTUNG	
HERSTELLER: Samsung	**WEB:** www.samsung.com	**AUSSTATTUNG:**	2,8
TAKT: 200 MHz DDR	**CAS-LATENZ:** CL3	**EIGENSCHAFTEN:**	1,5
AUSFÜHRUNG: Single Sided	**PREIS:** Ca. 55 Euro	**LEISTUNG:**	1,6
FAZIT: Preiswerter High-End-Speicher mit beachtlichem Übertaktungspotenzial		**GESAMT**	**1,8**

SLK900 U		WERTUNG	
HERSTELLER: Thermalright	**WEB:** www.caseking.de	**AUSSTATTUNG:**	2,1
SOCKEL: SockelA/478	**LAUTST.:** 38 dB(A)/12 V	**EIGENSCHAFTEN:**	2,0
GEEIGNET BIS: XP 3200+	**PREIS:** Ca. 70 Euro	**LEISTUNG:**	1,5
FAZIT: Derzeit leistungsstärkster Sockel-A-Kühler; muss mit dem Board verschraubt werden.		**GESAMT**	**1,7**

CS2001D		WERTUNG	
HERSTELLER: Chieftec	**WEB:** www.chieftec.com	**AUSSTATTUNG:**	1,9
MATERIAL: Blech	**GEWICHT:** 16 kg	**EIGENSCHAFTEN:**	2,1
MONTAGEPLÄTZE (5,25-3,5-ZOLL): 8/6		**LEISTUNG:**	1,9
FAZIT: Solider Allzweck-Tower mit genügend Platz für Laufwerke. Gute Wärmecharakteristik		**GESAMT**	**1,9**

Die Athlon-Familie im Detail

Prozessorname	Codename	verfügbare Prozessoren
AMD Athlon	Thunderbird	650 bis 1.400 MHz
AMD Athlon XP	Palomino	Athlon XP 1500+ bis XP 2100+
AMD Athlon XP	Thoroughbred „A"	Athlon XP 1700+ bis XP 2200+
AMD Athlon XP	Thoroughbred „B"	Athlon XP 1700+ bis XP 2800+
AMD Athlon XP	Barton	Athlon XP 2500+ bis XP 3200+

Twinbank - so funktioniert's

Damit die Turbo-Technik der Nforce2-Mainboards funktioniert, brauchen Sie gleich zwei Speichermodule. Wir erklären Ihnen warum.

Nvidia verwendet beim Nforce2-Chipsatz einen Trick, um die Verwaltung des Hauptspeichers effektiver zu gestalten. Die Twinbank-Memory-Architektur besteht aus zwei parallel arbeitenden 64-Bit-Speichercontrollern, die gleichzeitig auf den Hauptspeicher zugreifen. Im Turbomodus ist der Speicherbus dann effektiv 128 Bit breit. Als Voraussetzung müssen die drei Speichersteckplätze mit wenigstens zwei RAM-Modulen belegt werden. Wird nur ein Speichermodul verwendet, ist das Speicher-Interface nur 64 Bit breit und arbeitet etwas langsamer. Sie können zwar auch unterschiedlich große Speicher-Riegel gleichzeitig verwenden, das reduziert den Geschwindigkeitsgewinn allerdings etwas.

wichtige Mainboard-Funktionen, unter anderem die Taktfrequenz des Frontside-Bus („CPU External Freq." oder ähnlich). Viele Mainboards werden mit voreingestellten 133 MHz FSB ausgeliefert. Wenn Sie nun auf einem solchen Mainboard einen Athlon XP 2700+ einsetzen (2.167 MHz reale Taktfrequenz), so müssen Sie den FSB auf 166 MHz setzen, denn sonst läuft er nur mit 1.733 MHz. Über den FSB können Sie die Athlon-XP-Prozessoren auch übertakten. Sicherer ist es allerdings, die Option für den Multiplikator auf „Auto" zu stellen. In der gleichen Menü-Übersicht ändern Sie auch die Taktfrequenz Ihres Speichers. Es ist üblich, den Hauptspeicher auch mit der Geschwindigkeit zu betreiben, für die er gebaut wurde. Für DDR-Speichermodule gibt es offizielle Bezeichnungen, die man leicht verwechseln kann. Ein PC2100-Modul wird mit 133 MHz DDR betrieben, ein PC2700-Modul mit 166 MHz DDR und ein PC3200-Modul mit 200 MHz DDR.

Die Speicherfalle

Es gibt einige Mainboard-Chipsätze, die nur mit etwas Hintergrundwissen zur besten Performance überredet werden können. Ein Mainboard mit Nforce2-Chipsatz ist beispielsweise am schnellsten, wenn Sie den Speicher synchron (BIOS-Einstellung „100%" oder „Sync") zum Frontside-Bus betreiben. Was das bedeutet? Ein Athlon XP mit 133 MHz FSB sollte mit Hauptspeicher zusammenarbeiten, der mit 133 MHz angesprochen wird – selbst wenn Sie PC3200-Speicherbausteine (200 MHz DDR) besitzen. Wenn Sie in einem solchen Fall den Speicher doch mit 200 MHz Taktfrequenz einsetzen, arbeiten auch Chipsätze von Ali und Sis langsamer. Im Falle des Nforce2 verlieren Sie sogar den kompletten Leistungsvorteil der Zweikanal-Technik. Platinen mit VIA-Chipsatz profitieren wenigstens etwas vom höheren Speichertakt. Einzige Ausnahme: Wenn Sie ein Mainboard mit KT400-Chipsatz verwenden, sollten Sie das System nicht mit 133 MHz FSB und 200 MHz Speichertakt laufen lassen. Setzen Sie den Speichertakt auf 166 MHz herab, da dieser Chipsatz mit 133/166 MHz schneller arbeitet als mit 133/200 MHz.

Speicher richtig einstellen

Die so genannten RAM-Timings bestimmen, wie lang die Wartezeiten zwischen den Speicherzugriffen ausfallen. Gute Speichermodule arbeiten selbst mit kurzen Timings zuverlässig. Die relevanten Parameter für die Speicher-Einstellungen heißen „Active Precharge Delay", „RAS to CAS-Delay", „RAS Precharge Delay" und „CAS Latency". Wir empfehlen Ihnen, auf Nummer Sicher zu gehen und hier „By SPD" zu wählen. Das Mainboard stellt dann die Timings nach den Vorgaben des Speicher-Riegels ein. Bei Nforce2-Mainboards können Sie auch „Aggressive" verwenden. Hochwertige Markenspeicher-Module haben auch mit besonders schnellen, niedrigen Timings keine Probleme. In unseren Tests lief der Nforce2-Chipsatz zum Beispiel im DDR400-Betrieb mit sehr guten



AUFFÄLLIG Nicht optimierte AMD-Rechner stocken beim 3D-Rollenspiel Dungeon Siege hin und wieder für einen Moment. Ein optimiertes Nforce2-System hat dieses Problem nicht.

Lohnt sich der Umstieg?

Bei den neuen Athlon-XP-Prozessoren muss oft auch das Mainboard getauscht werden. Wir haben durchgerechnet, bei welchen Mainboard-Chipsätzen sich das lohnt.

AMD-System — ■ Upgrade sinnlos ■ Upgrade lohnt sich bedingt ■ Upgrade lohnt sich

IHR SYSTEM / Upgrade auf	Sis 746FX	VIA KT333	VIA KT400	VIA KT400A	Nforce2
VIA KT400A	■	■	■	■	■ +1 %
VIA KT400	■	■	■	■ +2 %	■ +3 %
VIA KT333	■	■	■	■ +2 %	■ +3 %
Sis 746FX	■	■ +1 %	■ +1 %	■ +3 %	■ +4 %
VIA KT266A	■ +1 %	■ +2 %	■ +2 %	■ +4 %	■ +5 %
AMD 760	■ +6 %	■ +7 %	■ +7 %	■ +9 %	■ +10 %
VIA KT266	■ +7 %	■ +8 %	■ +8 %	■ +10 %	■ +11 %
Sis 735	■ +8 %	■ +9 %	■ +9 %	■ +11 %	■ +12 %
VIA KT133A	■ +10 %	■ +11 %	■ +11 %	■ +13 %	■ +14 %

Schnelligkeit ist ein Begriff, der sich schwer in Worte, aber dafür umso besser in Zahlen fassen lässt. Wir haben den relativen Leistungszuwachs geprüft, mit dem Sie nach dem Umbau von Mainboard und ggf. Arbeitsspeicher rechnen können. Je nach MHz-Zahl der CPU können die Werte größer ausfallen.

Das BIOS – perfekt eingestellt

Für viele Spieler ist das BIOS ein Buch mit sieben Siegeln. Wir haben die PC-Zentrale entschlüsselt und präsentieren die sichersten, schnellsten und besten Einstellungen.

Chipsatz: Nvidia Nforce und Nforce2

	Sicher	Schnell	Empfohlen
AGP Fast Writes	Disabled	Enabled	Disabled
AGP Mode	1x	8x	8x Enabled
AGP Aperture Size	128M	128M	128M
CAS Latency TCL	2.5T	2T	Aggressive
RAS to CAS Delay TRCD	4T	2T	Aggressive
RAS Precharge TRP	4T	2T	Aggressive
Bank Active Time TRAS	7T	5T	Aggressive
CPU Interface	Optimal	Aggressive	Aggressive
Memory Frequency	By SPD	Sync	Sync
System Performance	Optimal	Aggressive	Aggressive

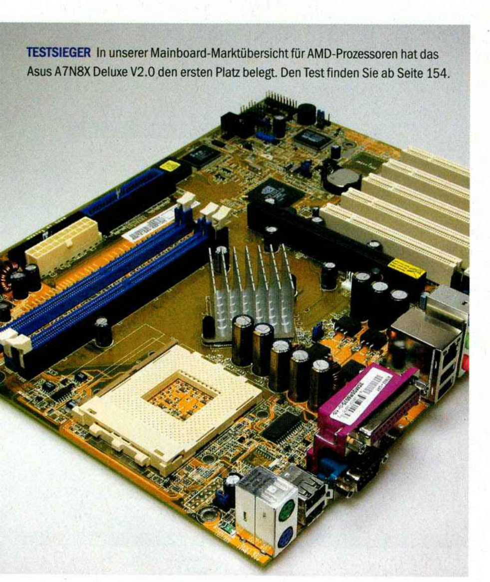
Chipsatz: VIA KT400/KT333

	Sicher	Schnell	Empfohlen
AGP Fast Writes	Disabled	Enabled	Disabled
AGP Mode	1x	8x	Auto
AGP Aperture Size	128M	128M	128M
CAS Latency TCL	2.5T	2T	By SPD
RAS to CAS Delay TRCD	3T	2T	By SPD
RAS Precharge TRP	3T	2T	By SPD
Bank Active Time TRAS	6T	5T	By SPD
Fast Read to Write Turnaround	Disabled	Enabled	Enabled
Bank Interleaving	Disabled	4 way	4 way
SDRAM Command Rate	2T	1T	2T (1T bei KT400)
Queue Depth	2	4	4
Burst Length	4	8	8
Active to Command	3T	2T	2T
Continuous DRAM Request	Disabled	Enabled	Enabled
Delayed Transaction	Disabled	Enabled	Disabled
PCI Master Read Caching	Disabled	Enabled	Disabled

Chipsatz: Sis 748/746/745/735

	Sicher	Schnell	Empfohlen
AGP Fast Writes	Disabled	Enabled	Disabled
AGP Mode	1x	4x	4x
CAS Latency	2.5T	2T	2T
RAS to CAS Delay TRCD	3T	2T	2T
RAS Precharge TRP	3T	2T	2T
DRAM Background Cycles	Normal	1T	1T
LD-OFF DRAM RD/WR	2T	1T	1T
RAS Pulse Width	6T	5T	5T

In das BIOS gelangen Sie, wenn Sie direkt nach dem PC-Start die Taste „Entf" drücken.



TESTSIEGER In unserer Mainboard-Marktübersicht für AMD-Prozessoren hat das Asus A7N8X Deluxe V2.0 den ersten Platz belegt. Den Test finden Sie ab Seite 154.

RAM-Bausteinen (Marke: Corsair) sogar mit den RAM-Timings 5-2-2-2 (obige Reihenfolge der Optionen).

AGP12X – das ist kein Traum

Bei einigen Nforce2- und i845-Boards kann man den AGP-Port separat und unabhängig vom Frontside-Bus takten. Statt mit 66 MHz lässt sich die Grafikkarten-Schnittstelle sogar bis auf 100 MHz stellen. Eine AGP8X-Grafikkarte würde in diesem Fall theoretisch sogar als AGP12X-Karte arbeiten – wenn sie bei der hohen Taktfrequenz funktioniert. Wenn Sie den AGP-Bus nicht übertakten, stellen Sie die Option auf „Auto" oder „67 MHz". Bei „66 MHz" schalten einige Mainboards den AGP-Takt auf 82 MHz. Die Funktion „AGP Aperture" sollten Sie für aktuelle Grafikkarten auf „128M" oder höher setzen. Bei einer Kombination aus Ati-Radeon-Grafikkarte und Nforce2-Mainboard hilft die Einstellung „32M", wenn Sie Stabilitäts- oder Darstellungsprobleme (stotternde, ruckelnde Darstellung) bei Spielen haben. „Fast Writes" sollten Sie unabhängig von der Grafikkarte deaktiviert lassen, da diese immer wieder für Stabilitätsprobleme verantwortlich sind und keine spürbaren Leistungsvorteile bringen.

So überwinden Sie Treiberhürden

Neben einem optimierten BIOS ist es gerade bei AMD-Rechnern wichtig, dass sämtliche (Chipsatz)-Treiber aktuell sind. Auch das BIOS sollten Sie pflegen, eine detaillierte Schritt-für-Schritt-Anleitung zum BIOS-Update finden Sie übrigens auf Seite 129. Aufgepasst: Wer ein älteres Mainboard auf Basis des AMD-760-Chipsatzes besitzt, muss sowohl AMD- als auch VIA-Treiber installieren – bei allen Mainboards wurde nämlich ein Teil (die 761-Northbridge) des 760-Chipsatzes mit der preiswerten VIA-VT82C686B-Southbridge kombiniert. Korrekterweise sollte also der AMD-AGP-Treiber und das aktuelle VIA-Hyperion-Paket mit Ausnahme des VIA-AGP-Treibers eingerichtet werden. BERND HOLTMANN

Die wichtigsten **Mainboard-Probleme und ihre Lösungen**

Anhand dieser Tabelle umgehen Sie die schlimmsten Probleme, die bei der Installation eines AMD-PCs auftreten können.

Problem	Symptome	Betroffene Rechner	Lösung	Eingestuft als	WEBCODE *1
ALLE CHIPSÄTZE					
DirectX-Fehler	Spiele stürzen plötzlich ab (Rückfall auf den Desktop)	Alle AMD-Rechner mit Windows XP und DirectX 8.1	Microsoft-Patch, DirectX9-Update	Kritisch	22AH
Large-Page-Bug	Spiele stürzen ab oder frieren ein	Alle AMD-Rechner mit Windows 2000	AMD-Patch (WEBCODE 22AJ)	Sehr kritisch	22AK
NFORCE2					
IDE-Treiberfehler	Probleme beim Brennen von CDs	Alle Nforce2-Boards	Standard-IDE-Treiber installieren	Kritisch	22AT
Serial-ATA-RAID-Problem	Probleme mit Serial-ATA-RAID (Korruption)	PCs mit Abit-NF7-S-Board	Treiber-Update	Kritisch	22AR, 22AS
BIOS-Startfehler	Rechner startet nicht, wenn BIOS-Einstellungen geändert wurden	Alle Nforce2-Boards	BIOS-Update (manchmal: CMOS-Reset)	Unkritisch	22AW
USB-Bug	USB-1.1-Geräte funktionieren nicht	USB-Geräte, vor allem MP3-Player und USB-Festplatten	Firmware-Upgrades, USB-2.0-Hub verwenden	Kritisch	-
Sound-Bug	Verzerrter, manchmal knacksender Sound	Alle Nforce2-Boards	Treiber des Codec-Herstellers installieren	Unkritisch	22A6
Aperture-Size-Bug	Rechner läuft zu langsam	PC mit Nvidia-Grafikkarte und VIA-Chipsatz	AGP Apert. Size auf >= 128 MByte stellen *2	Unkritisch	22AM
NFORCE					
Super-Stabilitäts-Mode	Rechner läuft zu langsam	Alle mit minderwertigen Speichermodulen	Bessere Speichermodule einsetzen (Mit dem Vermerk "single sided")	Unkritisch	22AL
KT333/KT400					
VIA-Burst-Bug	Schlechte PCI-Performance	VIA-Boards mit 8233A-Southbridge oder älter	BIOS-Updates, RPP-Patch	Unkritisch	229E, 229F
KT266/A					
Infinite-Loop-Error	Bluescreen („Stuck in Device Driver")	Ältere VIA-Chipsätze mit Windows XP	Aktuellen Detonator + Patch installieren	Kritisch	22AN, 22AP
KT133A					
Northbridge-Bug	Rechner hängt sich beim Neustart auf	Einige KT133A-Revisionen (1EA0, 1EA4) in Verbindung mit FSB133-Prozessoren	Board umtauschen, I/O-Spannung leicht erhöhen	Unkritisch	229G
Infinite-Loop-Error	Bluescreen („Stuck in Device Driver")	Ältere VIA-Chipsätze mit Windows XP	Aktuellen Detonator + Patch installieren	Kritisch	22AN, 22AP
VIA-Southbridge-Bug	Datenkorruption	VIA-Chipsätze mit VT82C686B-Southbridge	BIOS-Update oder Wpcredit-Hack	Sehr kritisch	22AU
AMD 761					
VIA-Southbridge-Bug	Datenkorruption	Chipsätze mit VT82C686B-Southbridge	BIOS-Update oder Wpcredit-Hack	Sehr kritisch	22AU

*1 und/oder „Video BIOS Shadow" auf „Disabled"
*2 Webcodes sind Kurzlinks, die Sie auf www.pcgames.de eingeben können. Von dort werden Sie zu der Themen-Webseite weitergeleitet.



Grafikkarten

Kaufberatung Schritt für Schritt: Welche Platinen mit Ihrem PC und Ihrem Geldbeutel kompatibel sind

Knauserige Spieler greifen nicht unbedingt mehr zu günstigen DirectX-7-Grafikbeschleunigern. Schneller und besonders günstig ist zurzeit zum Beispiel die Radeon 9100 (ab 80 Euro), aber auch alte Platinen mit Radeon 8500/LE/9000/9000 Pro oder die Geforce3- und Geforce4-Ti-Familie gehen mittlerweile für niedrige Preise über die Ladentheke. Nur damit kommen Sie bei vielen aktuellen 3D-Rollenspielen wie **The Elder Scrolls 3: Morrowind, Neverwinter Nights** oder dem Unterwasserspektakel **Aquanox 2** voll auf Ihre Kosten.

Finger weg von der Matrox Parhelia-512! Wer schon jetzt mit der Anschaffung von **Doom 3 und Half-Life 2** liebäugelt, der wartet besser bis zum Erscheinungsdatum (vermutlich Ende 2003) und investiert dann bis zu 500 Euro in eine aktuelle Grafikplatine. Wen der extrem hohe Preis nicht stört, der kann sich im kommenden Monat eine der neuen Geforce-FX-Grafikkarten (5900, 5900 Ultra) zulegen. Damit Sie sich im großen Hardware-Dschungel zurechtfinden, bieten wir Ihnen auf dieser Seite eine praktische Übersicht, in der wir abhängig vom Hauptprozessor die besten Grafikchips und auch jeweils eine konkrete Grafikkarte empfehlen.

WELCHER CHIP FÜR WELCHEN PROZESSOR?

Prozessor MHz	Athlon/Pentium III 500-800 MHz	Duron/Celeron 600-800 MHz	Athlon/Pentium III 800-1.100 MHz	Duron/Celeron 800-1.300 MHz	Athlon/Pentium III 1.100-1.400 MHz	Athlon XP 1.400+ und schneller	Pentium 4 1.400 und schneller	Topmodell	Preis
Bis 100 Euro									
Geforce2 MX	✓	✓						Gainward Geforce2 MX	Ca. € 50,-
Geforce2 MX-400	✓	✓						Leadtek Geforce2 MX-400	Ca. € 60,-
Kyro II	✓	✓	✓	✓				Videologic Vivid!XS	Ca. € 65,-
Geforce2 Ti	✓	✓	✓	✓				Creative Geforce2 Ti	Ca. € 85,-
Geforce4 MX-420	✓	✓	✓	✓				MSI GF4 MX420D-T	Ca. € 75,-
Geforce4 MX-440	✓	✓	✓	✓				Asus AGP-V7100/T Pro	Ca. € 90,-
Radeon 7500/9100	✓	✓	✓	✓				Ati Radeon 7500	Ca. € 80,-
Bis 200 Euro									
Geforce3			✓	✓	✓			Hercules 3D Prophet III	Ca. € 150,-
Geforce3 Ti-200			✓	✓	✓			Aopen Geforce3 Ti200	Ca. € 150,-
Geforce3 Ti-500			✓	✓	✓			Asus V8200T5 Pure 64MB DDR	Ca. € 200,-
Geforce4 MX-460		✓	✓	✓	✓			Asus V8170Pro/T	Ca. € 130,-
Geforce4 Ti-4200					✓	✓	✓	MSI GF4 Ti4200-TD	Ca. € 190,-
Radeon 8500			✓	✓	✓			Ati Radeon 8500	Ca. € 170,-
Radeon 8500 LE			✓	✓	✓			Hercules 3D Prophet FDX 8500LE	Ca. € 190,-
Radeon 9500			✓	✓	✓			Atlantis Radeon 9500	Ca. € 200,-
Radeon 9000			✓	✓	✓			Ati Radeon 9000	Ca. € 110,-
Radeon 9000 Pro			✓	✓	✓	✓		Hercules 3D Prophet 9000 Pro	Ca. € 140,-
Über 200 Euro									
Geforce4 Ti-4400						✓	✓	MSI GF4 Ti4400-VTD	Ca. € 270,-
Geforce4 Ti-4600						✓	✓	Asus V8460 Ultra Deluxe	Ca. € 350,-
Geforce FX 5800 Ultra						✓	✓	Terratec Mystify 5800 Ultra	Ca. € 630,-
Parhelia-512						✓	✓	Albatron Geforce4 Ti4600	Ca. € 300,-
Radeon 9500 Pro					✓	✓	✓	Elsa Gladiac 9500 Pro	Ca. € 250,-
Radeon 9700						✓	✓	Hercules 3D Prophet 9700	Ca. € 380,-
Radeon 9700 Pro						✓	✓	Hercules 3D Prophet 9700 Pro	Ca. € 450,-

DIE BESTEN GRAFIKKARTEN BIS 200 EURO

Modell	Hersteller	3D-Chip	Preis	Speicher	Taktung Chip/Speicher	Wertung
G4TI4200-TD8X	MSI	Geforce4 Ti-4200-8X	Ca. € 195,-	128 MByte DDR-SDRAM	250/256 MHz (DDR)	1,8
G4 Ti-4200 Turbo	Albatron	Geforce4 Ti-4200	Ca. € 200,-	64 MByte DDR-SDRAM	250/250 MHz (DDR)	1,8
3DP Radeon 9000 Pro	Hercules	Radeon 9000 Pro	Ca. € 140,-	64 MByte DDR-SDRAM	275/275 MHz (DDR)	1,8
Tachyon Rad. 9000 Pro	Tyan	Radeon 9000 Pro	Ca. € 150,-	64 MByte DDR-SDRAM	275/290 MHz (DDR)	1,8
Geforce4 Ti-4200	Prolink	Geforce4 Ti-4600	Ca. € 180,-	128 MByte DDR-SDRAM	250/250 MHz (DDR)	1,8
Radeon 9500	Connect 3D	Radeon 9500	Ca. € 175,-	128 MByte DDR-SDRAM	275/270 MHz (DDR)	1,9
Maya II Radeon 9500	Gigabyte	Radeon 9500	Ca. € 200,-	64 MByte DDR-SDRAM	275/270 MHz (DDR)	1,9
Gladiac 9500	Neue Elsa GmbH	Radeon 9500	Ca. € 200,-	64 MByte DDR-SDRAM	275/270 MHz (DDR)	1,9
SP7200T2 Pure	Sparkle	Geforce4 Ti-4200	Ca. € 159,-	64 MByte DDR-SDRAM	250/250 MHz (DDR)	1,9
Atlantis Radeon 9000Pro	Sapphire	Radeon 9000 Pro	Ca. € 150,-	64 MByte DDR-SDRAM	275/275 MHz (DDR)	1,9
G4MX-460-VT	MSI	Geforce4 MX-460	Ca. € 180,-	64 MByte DDR-SDRAM	300/275 MHz (DDR)	1,9

Neueintrag in diesem Monat

DIE BESTEN GRAFIKKARTEN AB 200 EURO

Modell	Hersteller	3D-Chip	Preis	Speicher	Taktung Chip/Speicher	Wertung
Tornado Geforce FX 5800	Innovision	Geforce FX 5800	Ca. € 409,-	128 MByte DDR-II-SDRAM	400/800 MHz (DDR-II)	1,5
AA300 Ultra TD MyVIVO	Leadtek	Geforce FX 5800 Ultra	Ca. € 540,-	128 MByte DDR-II-SDRAM	500/1.000 MHz (DDR-II)	1,5
Atlantis 9700 Pro Ultimate Edition	Sapphire	Radeon 9700 Pro	Ca. € 520,-	128 MByte DDR-SDRAM	325/310 MHz (DDR)	1,5
Mystify 5800 Ultra	Terratec	Geforce FX 5800 Ultra	Ca. € 630,-	128 MByte DDR-SDRAM	500/1.000 MHz (DDR-II)	1,6
V8460 Ultra Deluxe	Asus	Geforce4 Ti-4600	Ca. € 360,-	128 MByte DDR-SDRAM	300/325 MHz (DDR)	1,6
3D Prophet Rad. 9500	Hercules	Radeon 9500 Pro	Ca. € 289,-	128 MByte DDR-SDRAM	275/270 MHz (DDR)	1,6
3D Prophet Rad. 9700	Hercules	Radeon 9700	Ca. € 380,-	128 MByte DDR-SDRAM	275/270 MHz (DDR)	1,6
Gladiac 9700 Pro LE	Neue Elsa GmbH	Radeon 9700 Pro	Ca. € 500,-	128 MByte DDR-SDRAM	325/310 MHz (DDR)	1,6
Atlantis Radeon 9700	Sapphire	Radeon 9700	Ca. € 350,-	128 MByte DDR-SDRAM	275/270 MHz (DDR)	1,6
Maya II GV-R9700 Pro	Gigabyte	Radeon 9700 Pro	Ca. € 480,-	128 MByte DDR-SDRAM	325/325 MHz (DDR)	1,6
3DP. Radeon 9700 Pro	Hercules	Radeon 9700 Pro	Ca. € 500,-	128 MByte DDR-SDRAM	325/325 MHz (DDR)	1,6

Hardware-**Referenzen**



Nur vom Feinsten: Die amtliche Referenzliste entsteht in Zusammenarbeit mit den **Experten unserer Schwesterzeitschrift PC Games Hardware.**

MONITORE

Modell	Hersteller	Größe	Preis	Anschluss	Horiz.-Freq.	Wertung
LS902UT	Iiyama	17"	€ 250,-	D-Sub	30-96 kHz	1,6
Microscan A715	Adi	17" LCD	€ 499,-	D-Sub, DVI	30-96 kHz	1,8
FlexScan T565	Eizo	17"	€ 370,-	D-Sub, BNC	30-95 kHz	1,8
Brilliance 109P	Philips	19"	€ 480,-	D-Sub, BNC	30-111 kHz	1,8
Brilliance 107P20	Philips	17"	€ 320,-	D-Sub	30-92 kHz	1,9
Scaleo CTM5020	Fujitsu Siemens	15" LCD	€ 500,-	D-Sub	30-60 kHz	1,9
HM903DT	Iiyama	19"	€ 530,-	2x D-Sub	30-130 kHz	1,9
PV520	CTX	15" LCD	€ 400,-	D-Sub	30-60 kHz	1,9

LAUTSPRECHERSYSTEME

Modell	Hersteller	Preis	Art	Leistung RMS	Anschluss	Wertung
Z-680	Logitech	€ 399,-	5.1	450 Watt	Analog/digital	1,4
Megaworks 210D	Creative	€ 307,-	2.0	270 Watt	Analog/digital	1,4
Promedia 4.1	Klipsch	€ 300,-	4.1	400 Watt	Analog	1,4
Z-560	Logitech	€ 259,-	4.1	400 Watt	Analog	1,4
Megaw. THX 5.1 550	Creative	€ 350,-	6.1	500 Watt	Analog/digital	1,5
Sirocco Crossfire	Videologic	€ 389,-	4.1	100 Watt	Analog/digital	1,5
Digitheatre DTS	Videologic	€ 590,-	5.1	200 Watt	Analog/digital	1,6
Megaworks 510D	Creative	€ 330,-	5.1	450 Watt	Analog	1,6



GAMEPADS

Modell	Hersteller	Preis	Tasten	Anschluss	Wertung
Wingman Cordless Rumblepad	Logitech	€ 55,-	13	USB	1,7
Firestorm Wireless Gamepad	Thrustmaster	€ 40,-	12	USB	1,7
P3000 Wireless Gamepad	Saitek	€ 70,-	8 + Shift	USB	2,2
P880 Dual Analog Pad	Saitek	€ 30,-	10 + Shift	USB	2,3
RF Gamepad	Xtension	€ 30,-	12	USB	2,3

LENKRÄDER

Modell	Hersteller	Preis	Tasten	Anschluss	Wertung
Momo Force	Logitech	€ 180,-	6	USB	1,2
Force Feedback GT	Thrustmaster	€ 128,-	10	USB	1,3
SW FF Steering Wheel	Microsoft	€ 128,-	6	USB	1,5
Wingman Formula GP	Logitech	€ 59,-	4	Gameport	1,7
FF Racing Wheel	Logitech	€ 180,-	10	USB	1,8

JOYSTICKS

Modell	Hersteller	Preis	Tasten	Anschluss	Wertung
SW Force Feedback 2	Microsoft	€ 84,-	8	USB	1,4
SW Force Feedback Pro	Microsoft	€ 97,-	9 + Shift	Gameport	1,5
Sidewinder Precision 2	Microsoft	€ 46,-	8	USB, Gameport	1,6
Hotas Cougar	Thrustmaster	€ 320,-	28	USB	1,7
Top Gun Afterburner FF	Thrustmaster	€ 90,-	7	USB	1,7

MÄUSE

Modell	Hersteller	Preis	Tasten	Anschluss	Wertung
MX-700 Cordless Optical	Logitech	€ 90,-	7 + Scrollrad	USB	1,4
Mouse Man Dual Optical	Logitech	€ 45,-	4 + Scrollrad	PS/2, USB	1,4
MX-500 Optical Mouse	Logitech	€ 54,-	6 + Scrollrad	PS/2, USB	1,6
Cordless Mouse Man Optical	Logitech	€ 60,-	4 + Scrollrad	PS/2, USB	1,8
Intelli Mouse Explorer	Microsoft	€ 60,-	5 + Scrollrad	PS/2, USB	1,8

TASTATUREN

Modell	Hersteller	Preis	Anschlag	Anschluss	Wertung
Internet Keyboard Pro	Microsoft	€ 49,-	Schwer	PS/2, USB	1,5
Itouch	Logitech	€ 29,-	Mittel	PS/2, USB	1,7
EluminX Leucht-Keyboard	Auravision	€ 99,-	Mittel	PS/2	1,8
Office Keyboard	Microsoft	€ 64,-	Schwer	PS/2, USB	1,8
G80-3000	Cherry	€ 54,-	Mittel	PS/2	1,8

SOUNDKARTEN

Modell	Hersteller	Preis	3D-Sound	Wertung
SB Audigy Platinum eX	Creative	€ 299,-	EAX AHD, A3D	1,4
SB Audigy Player	Creative	€ 120,-	EAX AHD, A3D	1,5
SB Live! Player 5.1	Creative	€ 54,-	EAX, A3D 1.0	1,7
Game Theatre XP	Guillemot	€ 124,-	EAX, A3D 1.0	1,8
DMX 6fire LT	Terratec	€ 250,-	EAX, A3D 1.0	1,8

DIE RECHNER DES MONATS

In jedem Monat bekommen wir hunderte E-Mails, in denen Sie uns lange Hardwarelisten schicken und uns danach fragen, ob diese oder jene Zusammenstellung zu empfehlen ist. Damit Sie nun jeden Monat auf dem Laufenden sind, stellen wir für Sie drei verschiedene PCs im Eigenbau zusammen, die Ihnen als Orientierungshilfe dienen sollen. Für diese Komplett-PCs wählen wir nur die wichtigsten, leistungsbestimmenden Kernkomponenten aus und addieren dann pauschal 265 Euro für alle anderen Komponenten wie DVD-Laufwerk, Diskettenlaufwerk, Maus, Tastatur sowie Windows-Lizenz. Denken Sie daran, dass die Preisangabe bei jedem Produkt variieren kann – die hier aufgeführten Preise können also weder von uns noch von den Online-Anbietern garantiert werden. Damit alle Rechner leicht aufzurüsten sind, verwenden wir, wenn möglich, nur ein Speichermodul und lassen eine IDE-Einheit am Festplatten-Controller frei.

Das Gehäuse ist Geschmackssache.

Als Basis für die vorgestellten PCs brauchen Sie ein PC-Gehäuse in ATX-Bauform. Dieses bekommen Sie bei jedem PC-Händler, oft sogar mit Netzteil, ab 50 Euro aufwärts. Da die Gehäusewahl stark an den persönlichen Geschmack gebunden ist, wollen wir Ihnen an dieser Stelle nur den Hinweis mit auf den Weg geben, sich ein PC-Netzteil mit mindestens 250, besser noch mit 300 Watt Leistung einzubauen.

DER PREISTIPP-PC € 1.069,-

Komponente	Produktname	Preis	Webadresse	Telefon
Prozessor	AMD Athlon XP 2500+ (Barton)	€ 133,-	www.e-bug.de	05189-300604
Kühler	Noiseblocker NB-Acup Silent II	€ 40,-	www.noiseblocker.de	02103-255714
Mainboard	MSI K7N2-L	€ 99,-	www.alternate.de	01805-905040
Arbeitsspeicher	2x256 MByte DDR PC333 CL2,5 Infineon	€ 70,-	www.snogard.de	02234-9661333
Grafikkarte	Enmic Radeon 9500 Pro	€ 217,-	www.mb-it.de	05932-50450
Soundkarte	Hercules Fortissimo III	€ 67,-	www.fortknox.de	0800-3678566
Festplatte	Seagate Barracuda ATA V, 80 GByte	€ 109,-	www.avitos.de	01805-606065
Gehäuse	Chieftec CS-601 (ohne Netzteil)	€ 69,-	www.listan.de	040-73676860

DER EINSTEIGER-PC € 733,-

Komponente	Produktname	Preis	Webadresse	Telefon
Prozessor	AMD Athlon XP 2200+	€ 86,-	www.kmelektronik.de	07159-943111
Kühler	Titan TTC-D5TB (F/CU 35)	€ 16,-	www.pc-cooling.de	04392-91610
Mainboard	Elitegroup K7VTA3 V5 (KT333)	€ 55,-	www.snogard.de	02234-9661333
Arbeitsspeicher	256 MByte DDR PC333 CL2,5 Infineon	€ 36,-	www.e-bug.de	05189-300604
Grafikkarte	Sapphire Atlantis Radeon 9100	€ 69,-	www.fort-knox.de	0800-3678566
Soundkarte	Terratec Aureon 5.1 Fun	€ 38,-	www.avitos.de	01805-606065
Festplatte	Seagate Barracuda ATA V, 60 Gigabyte	€ 87,-	www.alternate.de	01805-905040
Gehäuse	Intertech Phoenix 095 (350 Watt Netzteil)	€ 79,-	www.mindfactory.de	04421-9131170

DER HIGH-END-PC € 2.738,-

Komponente	Produktname	Preis	Webadresse	Telefon
Prozessor	Intel P4 3,0 GHz (FSB 200 MHz)	€ 499,-	www.alternate.de	01805-905040
Kühler	Wasserkühlung Innovaset 6	€ 265,-	www.oc-card.de	05141-35702
Mainboard	Asus P4C800 Deluxe (Canterwood)	€ 279,-	www.alternate.de	01805-905040
Arbeitsspeicher	2x256 MByte DDR PC400 Corsair	€ 188,-	www.alternate.de	01805-905040
Grafikkarte	Hercules 3D Prophet 9800 Pro	€ 495,-	www.e-bug.de	05189-300604
Soundkarte	Sound Blaster Audigy 2	€ 129,-	www.snogard.de	02234-9661333
Festplatte	Western Digital WD2000JB, 200 GByte	€ 379,-	www.avitos.de	01805-606065
Gehäuse	Chieftek 901 Silent-Pro (350 Watt Netzteil)	€ 239,-	www.blacknoise.de	05189-300604

PC-GAMES-DVD

DEMOS

Bomba
Breed
Chaser (nur ab 16)
Enclave
Frazzled
Ghost Master (nur ab 16)
Indycar Series
No Man's Land
Pure Pinball
RTCW Enemy Territory (nur ab 16)
RTCW Enemy Territory Full Version (nur ab 18)
Star Trek Elite Force 2 (nur ab 16)
Strategic Command
Tropico 2 NEU (nur ab 18)
Unreal 2 (nur ab 16)
Vietcong Singleplayer (nur ab 16)
Vietnam: Line of Sight (nur ab 16)
Will Rock NEU (nur ab 18)

VIDEO-SHOW

Aktuell
Made in Germany: Phenomic
PC-Games-News
- Beyond Good & Evil
- Breed
- Prince of Persia
- Tomb Raider
- Uru

Vorschau
Conflict Desert Storm 2
Der Herr der Ringe: Die Rückkehr des Königs
Knightshift
The Great Escape

Interaktiver Test
Star Trek Elite Force 2

Test kompakt
Enclave
Eve Online
Ghost Master
Heaven & Hell
Planetside
The Hulk
Warcraft 3: Frozen Throne

Interaktives Video
Ghost Master

Video-Trailer
Battlefield 1942 Secret Weapons of WWII
Beyond Good & Evil
Chrome
Counter-Strike: Condition Zero
Elite Force 2
Enigma Rising Tide
Everquest 2
Homeworld 2
Kreed
Lords of Everquest
Lords of the Realms 3
Planetside
The Hobbit
Vampire 2
XIII

AKTUELLE PATCHES

Battlefield 1942 Secret Weapons of WWII
Bandits v1.1.1. (eu)
BF 1942 v1.31-v1.4 und BF 1942 v1.4 (nur ab 18)
Blitzkrieg v1.2
Colin McRae Rally 3 Demo Patch 1
Combat Mission 2 Patch 1.03 (nur ab 18)
Freelancer v1.1
Iron Storm v1.041 (eu)
Master of Orion 3 v1.2
Metal Gear Solid 2 Substance v2.0
Rise of Nations v1.01
Salammbo #1
Tropico 2 v1.2 mit Szenario
Vietcong v1.2
Vietnam Line of Sight v1.03 (nur ab 18)
Warcraft 3 v1.06

TREIBER

Windows 9x und Me:
Ati Catalyst 3.4 (7.88)
Ati Control Panels 6.14.10.5006
Nvidia Detonator (TNT2 - Geforce FX) 44.03

Windows 2000 und XP:
Ati Catalyst 3.4 (7.88)
Ati Control Panels 6.14.10.5006
Matrox G450 MMS (5.89.004)
Matrox Parhelia (1.04.00.078)
Nvidia Detonator (TNT2 - Geforce FX) 44.03

Alle Systeme
Audigy 2 Treiberpaket (WDM)
Audigy 1 Treiberpaket (nur ab 18)
Creative Soundblaster Live! Treiberpaket (nur ab 18)
Microsoft IntelliType Pro 2.2
Logitech Gaming Software 4.25
AVM Fritz! Card DSL Treiber (1.03.06)

SPECIALS & TOOLS:

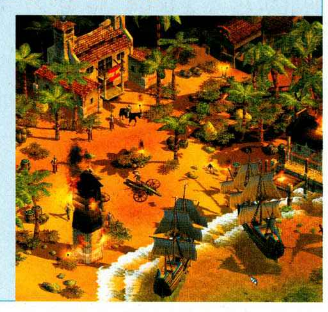
0190 Warner 3.50
3DMark03 Patch auf 320
Adobe Acrobat Reader 5.05
Bios-Files (Von Abit bis Tyan)
Detonator Unlock
DirectX 9.0a für Win9x_Me_2k_XP
Driver Cleaner 1.5
Fraps 1.9C
GTA Vice City Schneemod (nur ab 18)
Mainboard-Treiber (Ali, Intel, Nforce, SIS, VIA)
PDF DVD Inlay
RivaTuner RC 12.4
Rtool 0.9.9.5
WinDVD (Trial)
WinRAR 3.20 (Beta 4)
Winzip

EXKLUSIV-DEMO | NO MAN'S LAND

DVD & Abo-CD

In der Demo des Strategiespiels **No Man's Land** treten Sie zunächst als spanischer Eroberer gegen den englischen Piraten Drake an und liefern sich hübsche 3D-Seeschlachten. Anschließend müssen Sie als amerikanischer Freiheitskämpfer die Verteidigung eines Forts gegen britische Truppen organisieren und können dabei neben drei „Helden" auf Kanonen und Infanterie zurückgreifen.

SPIELSTEUERUNG	
Taste	Aktion
O	Einheiten markieren
R	Einheiten bewegen, Angriffsbefehl
SYSTEMANFORDERUNGEN	
Benötigt:	CPU 1.000 MHz, 256 MB RAM
Empfohlen:	CPU 2.000 MHz, 512 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	210 MB



TOP-DEMO | BREED

DVD & CD

Außerirdische Roboterwesen, Breed genannt, greifen an! In der Demoversion macht Sie das Tutorial mit dem Spielablauf vertraut, anschließend ist die erste Mission spielbar. Zuerst schießen Sie aus einem Raumschiff heraus auf Verteidigungsanlagen, dann geht's zu Fuß weiter. Schalten Sie dabei mit der „Bild rauf"- bzw. „Bild runter"-Taste zwischen den Team-Mitgliedern durch.

SPIELSTEUERUNG	
Taste	Aktion
W	Nach vorn laufen
A	Nach links ausweichen
S	Zurücklaufen
D	Nach rechts ausweichen
X	Andere Figur steuern
O	Schießen
SYSTEMANFORDERUNGEN	
Benötigt:	CPU 600, 128 MB RAM
Empfohlen:	CPU 1.500, 256 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct 3D
HD:	233 MB



PURE PINBALL

DVD & Abo-CD

Eigentlich ist **Pure Pinball** eine ganz gewöhnliche Flippersimulation: Drei Tische mit unterschiedlichen Themen („Excessive Speed" steht in der Demo zur Verfügung), reichlich Rampen und Bonusspielen. Die Besonderheit: Erstmals handelt es sich nicht um vorgerenderte Flipper, stattdessen werden sämtliche Elemente in Echtzeit berechnet. Auch in der Demo sind Spiele mit bis zu vier Teilnehmern möglich.

SYSTEMANFORDERUNGEN	
Benötigt:	CPU 900, 64 MB RAM
Empfohlen:	CPU 1.600 MHz, 512 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	208 MB

INDYCAR SERIES

DVD & Abo-CD

Bei Codemasters **Indycar Series** ist der Geschwindigkeitsrausch garantiert. Das Rennspiel kann die 300 km/h, mit denen Sie über die ovalen Strecken rasen und gelegentlich mit der Seitenmauer kollidieren, bestens vermitteln. Die Fahrphysik und vor allem die Steuerung sind recht arcadeartig, dennoch (vielleicht aber auch gerade deswegen) geht das Fahrverhalten der leichten Boliden schnell ins Blut.



SYSTEMANFORDERUNGEN	
Benötigt:	CPU 750, 128 MB RAM
Empfohlen:	CPU 1.400, 512 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	320 MB

CHASER

DVD ab 16 & CD

Zurück in die Zukunft - mit **Chaser**. Testen Sie einen Level des futuristischen Ego-Shooters und hetzen Sie als John Chaser auf der Suche nach den Hintergründen einer Verschwörung durch Hochhausschluchten und die Kanalisation von Little Tokio.

SYSTEMANFORDERUNGEN	
Benötigt:	CPU 600, 128 MB RAM
Empfohlen:	CPU 1.200, 265 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	183 MB

ENCLAVE

DVD

In **Enclave** prügeln Sie sich mit Orks und Goblins. Ihren Charakter steuern Sie aus der Verfolger- oder Ich-Perspektive. Knifflige Rätsel gibt es keine, dafür schicke Grafik. Die Demoversion bietet einen Kampagnen-Abschnitt auf, den Sie als Ritter bestreiten.

SYSTEMANFORDERUNGEN	
Benötigt:	CPU 600, 192 MB RAM
Empfohlen:	CPU 1.800, 512 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	300 MB

BOMBA

DVD

Dem **Bomberman**-Spielprinzips hat sich Peppergames angenommen und veröffentlicht eine Neuauflage des Klassikers. Allerdings schlüpfen Sie hier in die Rolle eines Sprengmeisters, der keine Felsbrocken, sondern Sprengkörper aus dem Weg bombt.

SYSTEMANFORDERUNGEN	
Benötigt:	CPU 300, 64 MB RAM
Empfohlen:	CPU 500, 128 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	65 MB

GHOST MASTER

DVD & CD

Anhand der ersten Mission des Hauptspiels dürfen Sie sich mit dieser Demo einen Einblick in das Leben der Ghost Master verschaffen. Ihre Aufgabe ist es, mit einer Hand voll Geister schreckhafte Mädels aus ihrem Haus zu ekeln.

SYSTEMANFORDERUNGEN	
Benötigt:	CPU 450, 128 MB RAM
Empfohlen:	CPU 1.200, 256 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	160 MB

VIETNAM: LINE OF SIGHT

DVD ab 16 & Abo-CD

Als US-Soldat kämpfen Sie gegen die Vietcong, die stets aus der Deckung heraus. Die Gegner frühzeitig zu erspähen, ist überlebenswichtig. Inhalt der Demo: Tutorial, eine Singleplayer-Mission und drei Multiplayer-Karten mit vier Spiel-Modi.

SYSTEMANFORDERUNGEN	
Benötigt:	CPU 550, 128 MB RAM
Empfohlen:	CPU 1.400, 256 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	250 MB

FRAZZLED

DVD

Auf den ersten Blick sieht **Frazzled** aus wie der Knobel-Klassiker **Klax**. Die Grundidee: aus farbigen Kugeln Linien bilden. Üben Sie schon einmal Kettenreaktionen! Die werden Sie brauchen, um die Aufgaben in den 20 Levels zu erfüllen.

SYSTEMANFORDERUNGEN	
Benötigt:	CPU 200, 32 MB RAM
Empfohlen:	CPU 450, 128 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	6 MB

TOP-DEMO | VIETCONG

DVD ab 16 & CD

Nach der Mehrspielerdemo können Sie nun auch den Solo-Modus von **Vietcong** ausprobieren. Nachdem Ihr Hubschrauber über dem Dschungel abgeschossen wurde, müssen Sie sich zu den eigenen Linien durchschlagen – mitten durch feindliches Gebiet. Tipp: Folgen Sie Ihrem Späher (Pointman), indem Sie ihn per „Enter"-Taste auffordern, den Weg auszukundschaften.

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
W	Nach vorne
S	Nach hinten
A	Nach links
D	Nach rechts
G	Schleichen
H	Ducken
U	Kriechen
I	Springen
E	Benutzen, ansprechen
Mausrad	Waffenwahl

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	CPU 500, 128 MB RAM
Empfohlen:	CPU 1.200, 512 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct 3D
HD:	116 MB

TOP-DEMO | UNREAL 2

DVD ab 16 & CD

Schlüpfen Sie in den Kampfanzug von John Dalton und bestaunen Sie einen kompletten Level lang die prächtige Grafik von **Unreal 2**! Das heißt: Falls Sie dazu Zeit finden, denn natürlich will Ihnen in dem Science-Fiction-Shooter die halbe Fauna des Alien-Planeten ans Leder. So lange Sie den Anweisungen des Technikers folgen, der sich regelmäßig per Funk bei Ihnen meldet, und Sie gut zielen, sollten Sie aber mit heiler Haut davonkommen – und die wunderschönen Landschaften begutachten können.

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
W	Nach vorne
S	Nach hinten
A	Nach links
D	Nach rechts
U	Ducken
I	Springen
E	Benutzen
Mausrad	Waffenwahl

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	CPU 700, 256 MB RAM
Empfohlen:	CPU 1.400, 512 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	275 MB

Ab-18-Edition: PC GAMES AB-18-EDITION*: DIE DEMOS

VOLLVERSION | RTCW ENEMY TERRITORY

Die Multiplayer-Vollversion zum **Return to Castle Wolfenstein**-Add-on **Enemy Territory** schickt Sie als Soldat der Alliierten oder Achsenmächte durch eine Mini-Kampagne mit Stationen. Aufseiten der Amerikaner müssen Sie ein gegnerisches Treibstofflager zerstören, die Deutschen sollen genau das verhindern. Sie können in unterschiedliche Rollen wie Pionier, Sanitäter oder Kommandant schlüpfen und Ihre Waffen frei wählen. Hinweis: Um an Internet-Matches teilnehmen zu können, muss Punkbuster aktiviert werden (im Serverbrowser).

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
W	Nach vorne
S	Nach hinten
A	Nach links
D	Nach rechts
Strg	Ducken, kriechen
(Leertaste)	Springen
F	Benutzen
Mausrad	Waffenwahl

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt: CPU 600, 128 MB RAM
Empfohlen: CPU 1.200, 512 MB RAM
3D-Unterstützung: Direct3D
HD: 106 MB, 500 MB Auslagerungsdatei



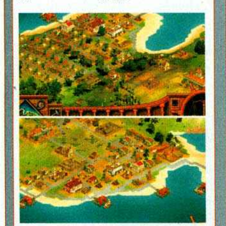
NEUE DEMO | TROPICO 2

DVD ab 18

Die finale Demo zum Aufbau-Strategiespiel. Als Piratenkönig haben Sie die Aufgabe, Ihrer Truppe zu Reichtum und Glück zu verhelfen. Während die Seeräuber auf große Fahrt gehen, schuften Gefangene auf den Feldern und in den Brauereien.

SYSTEMANFORDERUNGEN

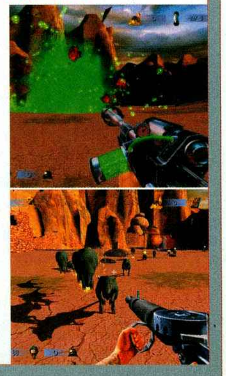
Benötigt:	CPU 733, 64 MB RAM
Empfohlen:	CPU 1.000, 128 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	200 MB



TOP-DEMO | WILL ROCK

DVD ab 18

In der neuen Demoversion dürfen Sie Revolverheld Will Rock durch einen bisher unbekannten Level steuern. Dabei fallen die Monster wie ein biblischer Heuschreckenschwarm über Sie her. Zum Glück gibt es Pistolen, Schrotflinten, Raketenwerfer, Armbrüste und jede Menge Munition.



SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
W	Nach vorne laufen
A	Nach links ausweichen
S	Nach hinten laufen
D	Nach rechts ausweichen
(Maustaste)	Schießen
(Maustaste)	Alternative Waffenfunktion

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt: CPU 500, 64 MB RAM
Empfohlen: CPU 1.200, 128 MB RAM
3D-Unterstützung: Direct3D
HD: 197 MB

*Erhältlich im Abo (siehe Seite 68) oder im Ausland

TOP-10-DEMOS

PLATZ	
1	No Man's Land
2	Unreal 2 (nur ab 16)
3	Star Trek Elite Force 2 (nur ab 16)
4	Breed
5	Vietcong Singleplayer (nur ab 16)
6	Enclave
7	Indycar Series
8	Will Rock NEU (nur ab 18)
9	Ghost Master (nur ab 16)
10	RTCW Enemy Territory

CD/DVD

Demos | Videos | Patches | Tools & Treiber

RTCW ENEMY TERRITORY

CD

Der Multiplayer-Maptest zum **Return to Castle Wolfenstein**-Add-on **Enemy Territory** schickt Sie als Soldat der Alliierten oder Achsenmächte durch eine Mini-Kampagne mit Stationen. Aufseiten der Amerikaner müssen Sie ein gegnerisches Treibstofflager zerstören, die Deutschen sollen genau das verhindern. Sie können in unterschiedliche Rollen wie Pionier, Sanitäter oder Kommandant schlüpfen und Ihre Waffen frei wählen. Hinweis: Um an Internet-Matches teilnehmen zu können, muss Punkbuster aktiviert werden (im Serverbrowser).

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	CPU 600, 128 MB RAM
Empfohlen:	CPU 1.200, 512 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	106 MB, 500 MB Auslagerungsdatei



STRATEGIC COMMAND

DVD & Abo-CD

Strategic Command gibt Ihnen den Oberbefehl über die Streitkräfte der Alliierten oder Achsenmächte im Zweiten Weltkrieg. Das Demo-Szenario, Fall Gelb, bildet die Invasion Frankreichs nach. Die Steuerung könnte kaum einfacher sein: Ein Klick auf eine Einheit und der Bewegungsradius wird angezeigt. Feuern können Sie auf alle benachbarten Truppen. Falls Sie auf Achsen-Seite spielen und nach dem Fall Frankreichs und Englands noch Arbeit suchen: Ein Klick auf „Gefechtskarte" und schon können Sie jedem beliebigen Land den Krieg erklären.

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	CPU 200, 32 MB RAM
Empfohlen:	CPU 300, 64 MB RAM
3D-Unterstützung:	keine
HD:	56 MB



GALACTIC CIVILIZATIONS

CD

Galactic Civilizations ist genau das, wonach es sich anhört: Civilization im Weltall. Die Demo gibt Ihnen zwölf Spieljahre – oder 144 Züge – Zeit, Ihr Volk zu Ruhm und Reichtum zu führen. Dazu erforschen Sie mit Ihren Sternenschiffen das Universum, suchen nach neuen Technologien, besiedeln mit Kolonieschiffen neue Welten und errichten dort neue Produktionsstätten. Studieren Sie am besten das mitgelieferte Handbuch, um einen tieferen Einblick in die komplexen Zusammenhänge zu erlangen.

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	CPU 500, 256 MB RAM
Empfohlen:	CPU 1.000, 256 MB RAM
3D-Unterstützung:	keine
HD:	115 MB



TOP-DEMO | THE HULK

CD

Am 3. Juli feiert Bruce Banner sein Comeback. Dann verwandelt sich der verunglückte Wissenschaftler auf der Kinoleinwand in den giftgrünen Hulk und haut kräftig auf den Putz. Genau das dürfen Sie mithilfe dieser Demo einen Level lang ausprobieren. An einer Tankstelle schlagen Sie sich mit Soldaten und Panzern herum, werfen mit Autos um sich und zerbröseln alles, was nicht niet- und nagelfest ist.

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
W	Nach vorne
S	Nach hinten
A	Nach links
D	Nach rechts
0 (Num)	Ziel auswählen
4 (Num)	Schlagen
6 (Num)	Aktion, greifen
8 (Num)	Radioaktive Strahlung

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	CPU 700, 128 MB RAM
Empfohlen:	CPU 1.200, 512 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	160 MB





PC-GAMES-CD-ROM

DEMOS

- Breed CD
- Chaser CD
- Galactic Civilizations CD
- Ghost Master CD
- Harbinger (nur Abo-CD)
- Indycar Series (nur Abo-CD)
- No Man's Land (nur Abo-CD)
- Pure Pinball (nur Abo-CD)
- RTCW Enemy Territory CD
- Star Trek:Elite Force 2 CD
- Strategic Command (nur Abo-CD)
- The Hulk CD
- Unreal 2 CD
- Vietcong Singleplayer CD
- Vietnam Line of Sight (nur Abo-CD)

VIDEOS

AKTUELL

PC-Games-News
- Beyond Good & Evil
- Breed
- Chrome
- Prince of Persia
- Tomb Raider
- Uru

VORSCHAU

- The Great Escape (nur Abo-CD)
- Der Herr der Ringe (nur Abo-CD)

TEST KOMPAKT

- Enclave
- Eve Online
- Ghost Master
- Heaven & Hell
- Planetside
- The Hulk

PATCHES & TREIBER

- Battlefield_1942_incremental_1.31-1.4
- Colin McRae Rally 3 Demo Patch 1
- Freelancer v1.1
- Max Payne v1.05 (int)
- Rise of Nations v1.01
- Tropico 2 v1.2 mit Szenario

Windows 9x und Me:
- Ati Catalyst 3.4 (7.88)
- Nvidia Detonator (TNT2 – Geforce FX) 44.03

Windows 2000 und XP:
- Ati Catalyst 3.4 (7.88)
- Nvidia Detonator (TNT2 – Geforce FX) 44.03

TOOLS & SPECIALS

- Acrobat (Demo-CD)
- DirectX 9.0a Win9x_Me_2k_XP (Demo-CD)
- Winzip (Demo-CD)

HARBINGER

ABO-CD

Harbinger ist ein Action-Rollenspiel, das sich ganz ähnlich wie **Diablo 2** spielt. Anstelle von Monstern bekämpfen Sie allerlei Roboter und sammeln Gegenstände auf, die Sie nach der Zerstörung der Gegner oder durch Öffnen von Kisten finden. Mithilfe von Boostern lassen sich die Charaktereigenschaften steigern, beim Händler können Sie zudem bessere Waffen und Rüstungen kaufen.

SPIELSTEUERUNG

Taste	Aktion
O	Bewegen, schießen, aktivieren
R	Sekundärangriff
U	Kampfmenü
B	Alle herumliegenden Gegenstände anzeigen

SYSTEMANFORDERUNGEN

Benötigt:	CPU 700, 256 MB RAM
Empfohlen:	CPU 800, 256 MB RAM
3D-Unterstützung:	Direct3D
HD:	143 MB

ROSSIS RUMPELKAMMER

RAINERS EINSICHTEN

RAINER ROSSHIRT



Wie bereits angedroht, gibt es in dieser Ausgabe die Fortsetzung der Erklärung, was denn nun die Seriennummern bei Software wirklich bedeuten.

Wie bereits im letzten Monat geschrieben wurde, ist im Normalfall – falls es so etwas Ähnliches bei Software geben sollte – mit Versionsnummer 5.0 quasi das Ende der Nahrungskette erreicht. Es kann aber immer wieder vorkommen, dass ein Hersteller der Meinung wäre, noch nicht alle Geldquellen angezapft zu haben, was ja bekanntlich der GAU ist. In diesem Fall sucht man verzweifelt nach neuen Gründen, um noch einigen potenziellen Kunden das Geld aus der ... äh ... um noch einige Kunden vom Kauf dieser ausgereiften Software zu überzeugen. Aus diesem Grunde lässt man gerne der Version 5.0 die Version 6.0 folgen, wobei es offensichtlich ein Naturgesetz zu geben scheint, das ganz klar gegen eine Version 5.1 spricht. Wer mir erklären kann, warum auf 5.0 immer so sicher 6.0 erscheint wie der Mond nach der Sonne, wird gebeten, sich nicht zurückzuhalten. Was bedeutet aber 6.0? Sie haben einige Dinge repariert, die in der 5er kaputt waren, aber von niemandem bemerkt wurden. Es waren nicht allzu viele und es war sehr lange her, dass sich die Programmierer das Ding angesehen haben. Drum nennt man es auch ein größeres Update. Zudem wurden einige Features kosmetischer Art eingebaut, um die größere Updatenummer rechtfertigen zu können. Version 6.1 erscheint dann aber nur noch, wenn ein Programmierer einige nette Demos einbaut, weil er sich in seiner dunklen Ecke langweilt.

E-MAIL & POST-ADRESSE

E-Mail: RR@PCGAMES.DE

Anschrift: Rossis Rumpelkammer
Computec Media AG/PC Games
Dr.-Mack-Straße 77
90762 Fürth

Alten-WG

Servus Rossi!

*Ich hab da eine Frage, die mir schon lange auf der Zunge liegt. Die PC-Games-Redaktion ist ja im Moment noch recht jung! Aber was macht ihr, wenn ihr mal 65 seid? Ihr werdet ja schließlich nicht mit 65 noch Sachen wie **Doom 8** oder **Unreal 6** spielen! Wie soll das dann mal aussehen? Alten-WG mit allen Redakteuren? Wie sehen deine Vorstellungen der Zukunft aus?*

GRÜSSE, MARTIN G.

Pauschale Vorstellungen haben wir davon nicht. Und so sehr ich meine Kollegen schätze, mag ich mir einfach nicht vorstellen, mit denen meine Tage bis zu meinem Ableben zu verbringen. LAN-Partys mit Asthma-Spray statt Zigaretten und Pfefferminztee statt Cola/Bier? Ich habe keinen Schimmer. Die einzige Planung, die ich bezüglich meines Ruhestandes habe, hat etwas mit Strand, faul rumhängen, knappen Bikinis und vereinzelten Kabelbränden im Herzschrittmacher wegen knapper Bikinis zu tun. Aber das liegt noch in weiter Ferne, da sich unsere Regierung ja der erschreckenden Leere beim Eintritt des Ruhestandes bewusst ist und bestimmt dafür sorgt, dass ich meinen Beruf noch bis zum 85. Lebensjahr ausüben darf.

Fehler des Monats

Hallo Rossi,

***Indiana Jones und der Turm von Babel** ist aus dem Jahr 1992? Von der Grafik her kommt es fast hin, aber eben nur fast. Meine Vermutung: Das ist wieder mal ein (natürlich mit voller Absicht platzierter) Fehler, der sich da auf Seite 93 des aktuellen Heftes eingeschlichen hat. Wird der zuständige Redakteur jetzt mit Dingen aus den Tiefen deines Schreibtisches beworfen?*

GRUSS AUS ÖSTERREICH, JAKOB

Natürlich hast du vollkommen Recht. Statt 1992 hätte es natürlich Jan. 2000 heißen müssen. Eigentlich war ich der Meinung, dass wir dieses Mal den „Fehler des Monats" vollkommen vergessen haben, aber ein Kollege war so weitsichtig, ihn sorgfältig zu verstecken, um nicht mit alten Traditionen zu brechen. Gemäß deinem Wunsch habe ich ihn mit „Dingen aus den Tiefen meines Schreibtisches" beworfen und ich kann dir versichern, dass er sich keineswegs über die tote Ratte gefreut hat. Da du aber ja der Gewinner dieses Monats bist, kannst du sie natürlich gerne haben. Wenn du mir deine Anschrift mailst, werde ich sie sorgfältig verpacken und hoffen, dass dein Postbote nicht ohnmächtig beim Austragen wird.

Gerüchteküche

Hallo Rossi !

Nur eine kleine Frage: Ist Herr Stolzenberg schwul? Denn wenn er „die zärtlich modellierende Hand des Grafikers" (zwar nur beinahe, aber immerhin!) spürt, glaube ich, dass er doch irgendetwas Feminines an sich haben muss. Ein Mann, der über ein Rennspiel berichtet und auf solche Gedanken kommt, ist in meinen Augen nicht fern von der Homosexualität.

MIT FREUNDLICHEM GRUSS RENÉ BÖHME

Werter Herr Böhme,

mit hochgezogenen Augenbrauen musste ich Ihre E-Mail zur Kenntnis nehmen. Immer wieder kursieren aus mir nicht ersichtlichen Gründen Gerüchte über die sexuelle Orientierung unserer Redakteure. Zwar ärgert mich das im Allgemeinen schon (dies sollte eigentlich deren Privatsache sein – wir spekulieren auch nicht darüber, wie Sie Ihre Nächte verbringen), in diesem Fall aber ganz besonders. Unserem Schöngeist der Redaktion, Justin, diesbezügliche Neigungen zu unterstellen ist ebenso un- wie blödsinnig. Eine poetische Ader sollte gefördert werden. Zudem bestreitet die Mutter von Herrn Stolzenbergs Kindern (man beachte den Plural!) ganz energisch Ihre Vermutung. Ein Mann, der beim Lesen eines Artikels auf solche Gedanken kommt, ist in meinen Augen nicht weit fern von einer schlecht kompensierten Phobie.

Anfrage

Hi Rossi,

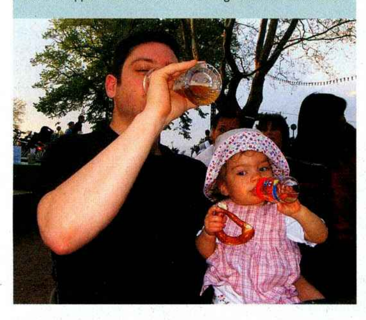
auf die Lobeshymnen verzichte ich mal. Meine Frage an dich lautet, ob die PC-Games-Redaktion an Weihnachten oder anderen Feiertagen auch so lustige Betriebsfeste macht, wo dann zum Schluss alle besoffen herumliegen. Hehe, ganz schön unverschämt, ich weiß.

DEIN GOTTSCHI

ROSSIS RUMPELKAMMER ROSSIS RUM

PC Games-Leser des Monats

Bei hochsommerlichen Temperaturen gibt es nichts Schöneres, als in einem Biergarten die Leistungsfähigkeit der Blase zu testen. Das dachte sich auch unser Leser Jack samt Ableger. Generationssaufen für Fortgeschrittene quasi. Leider habe ich nie erfahren, wer nach diesem Schnappschuss von wem nach Hause gebracht werden musste.



Ich bin immer wieder überrascht, was euch so alles interessiert. Aber ich bin gerne bereit, deine Neugier zu befriedigen. Natürlich veranstalten auch wir Betriebsfeste, die sich jedoch in entscheidenden Punkten von denen unterscheiden, die du so gewohnt bist. Bei unseren Weihnachtsfeiern erbauen wir uns an schöner Musik und genießen kulinarische Höhepunkte der örtlichen Gastronomie. Selbstverständlich wird dort auch Alkohol getrunken, jedoch verbieten alleine die Preise für wirklich hochwertigen „Chardonnay Du Vallais AOC", wie du sicherlich selbst weißt, schon allzu ungezügelten Zuspruch, was ja auch dem feinen Geschmack des „Hummers Marsanne" in keiner Weise zuträglich ist. Nachdem die Vasallen die Tafel leerten, verabschieden wir uns alle freundschaftlich zugetan, wobei es nur in ganz, ganz wenigen Ausnahmefällen zu spontanen Schwangerschaften gekommen sein soll.

Der **Gooding**

Hi Rossi,

in einer der letzten PC-Games-Ausgaben las ich, dass du den „Gooding" verleihst und Angebote finanzieller Art annehmen würdest. Ich wäre bereit, 20 Euro zu bezahlen, für den 11. Juli! Sobald ich deine Antwort erhalten habe, in der die finanziellen Sachen besprochen werden, bin ich bereit, diesen Betrag zuzusenden.

MIT FREUNDLICHEN GRÜSSEN: <THE_CHE>

Da wir hier irgendwo ja alle irgendwie „der Gooding" sind und auch der ursprüngliche Inhaber des

Schnappschuss des Monats

Die beliebte PC-Games-Rubrik: Wer erfindet die witzigste Sprechblase des Monats August?



HAUS VOM NI-KO-LAUS Ein Profi wie FIFA-2004-Berater Erich Rutemöller (rechts im Bild) weiß: Ohne die rechte Taktik geht nichts...

Projektleiter Pierre Hinze will FIFA 2004 wieder zur neuen Fußball-Referenz machen – doch das scheint nicht sein einziges dringendes Bedürfnis zu sein, wie Mike Meinhardt aus Wermelskirchen mit seinem Schnappschuss-Spruch feststellt. Für gute Einfälle gibt's gute Preise: Ein dickes Spielepaket ist unterwegs. Wer jetzt sofort per Handy mitmachen möchte und keine Lust auf Postkarte-Suchen und Briefmarke-Ablecken hat: Auf Seite 8 finden Sie alle Infos zur SMS-Teilnahme.

Postkarte: COMPUTEC MEDIA AG • Redaktion PC Games
Stichwort: Schnappschuss • Dr.-Mack-Straße 77 • 90762 Fürth
E-Mail: schnappschuss@pcgames.de

Teilnahmeschluss: 21. Juli 2003. Bitte Name und Anschrift nicht vergessen. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Mitarbeiter der COMPUTEC MEDIA AG dürfen nicht teilnehmen.



KLEINER MANN GANZ GROSS US-Sitcom-Star Gary Coleman warb auf der E3 für den ultrabrutalen Shooter Postal 2.

ROSSIS RUMPELKAMMER



Leser fragen - PC Games antwortet

Tony Vier?

*Kommt **Tony Hawk's Pro Skater 4** nicht doch noch auf dem PC raus? Schließlich ist auf der DVD der PC Games 07/03 die Demo zu diesem Spiel enthalten. Und wenn das Spiel rauskommen sollte, könntet ihr mir dann auch das Erscheinungsdatum sagen?*

VIKTOR ROOT

Für die Konsolen-Versionen von **Tony Hawk 4** ist Activision zuständig, für die PC-Version hat sich bislang kein Vertrieb gefunden. Wer nicht länger warten möchte und bereit ist, einen Aufpreis zu bezahlen, kann sich das Spiel bei einem gut sortierten Versender oder beim Importhändler seines Vertrauens bestellen.

Macht mehr MMORPGs?

Zur Kolumne von Thomas Weiß zur Online-Rollenspiel-Flut:

*Nein, es ist nicht die Zeit, die so viele Spieler von Online-Rollenspielen fernhält (wenn man **Enter the Matrix** und **Unreal 2** an einem Tag durchzockt, dürfte das ja wohl auf lange Sicht gesehen auch für ein Online-Rollenspiel reichen), sondern die monatlichen Kosten! Denn ich unterbreche ein langwieriges Rollenspiel auch mal für ein, zwei Wochen, um zwei andere, neu erschienene, tolle Games kurz duchzuspielen. Und wenn diese sehr gut sind, kann das Rollenspiel schon mal eine Weile ruhen (siehe **Diablo 2** - ich spiel's immer noch, und das seit drei Jahren.) Das würde sich bei einer monatlichen Rate von 15 Euro auf 540 Euro belaufen. Und das ist den meisten ein Computerspiel nicht wert. Wenn diese monatlichen Kosten nicht wären, würden einige gefloppte Online-Games garantiert noch Gewinn bringen. Deshalb glaube ich auch, dass **World of Warcraft** und **Star Wars Galaxies** bestenfalls ein mäßiger Erfolg werden. Wenn da aber die monatlichen Kosten wegfallen würden und stattdessen ein Ladenpreis von 50 bis 60 Euro verlangt werden würde, könnte daraus ein absolut gigantischer Welterfolg werden.*

ALEXANDER FREY

*Du hast mit deinem Beitrag „Kommen mehr Online-Rollenspiele, als es Spieler gibt?" den Nagel mehr als auf den Kopf getroffen. Ich bin begeisterter **DaoC**-Spieler - Fakt ist, es hat lange gedauert, bis ich zu einem solchen wurde. Denn Online-Rollenspiele sind nicht gerade eine leicht verdauliche Kost, und wie du schon richtig schilderst: Es frisst Zeit. Zeit, die der ambitionierte Spieler natürlich gern investiert, aber ich bin der Ansicht, dass es dennoch nicht jedermanns Sache ist, für einen Spieletitel 50 Euro auszugeben und dann auch noch monatliche Raten abzustottern für die Teilnahme am Spiel. Die Regeln laufen nun mal anders bei Online-Rollenspielen, und wer sich umhört in der **DaoC**-Community - die kann man nun mal nicht wie anderswo mit schicken Grafikeffekten von „ihrem" Titel weglocken.*

ANDREAS MEY

Games Convention 2003

Ich war begeisterter Besucher der GC 2002 und nun frage ich mich, ob es sich für mich lohnt, die GC 2003 zu besuchen. Ich interessiere mich vor allem für Taktik- beziehungsweise Action-Shooter. Aber da ich erst 14 Jahre alt bin und durch das neue Jugendschutzgesetz die Altersempfehlungen bindend sind, frage ich mich, ob es sich überhaupt lohnt, zur GC zu gehen, wenn die Hälfte der Spiele sowieso nur älterem Publikum gezeigt werden.

CHRISTIAN OHLENDORF

Nach Informationen der Messe Leipzig sowie vieler Publisher wird es so aussehen, dass Spiele mit einer USK-16- oder -18-Freigabe ausschließlich in separaten Bereichen gezeigt werden - entweder in den Obergeschossen der Messestände oder aber in von außen nicht einsehbaren Räumen. In beiden Fällen sorgen Zugangskontrollen dafür, dass nur „Berechtigte" die einschlägigen Action-Spiele zu sehen bekommen. An den allgemein zugänglichen Stationen dürfen maximal Titel gezeigt und gespielt werden, die maximal eine USK-12-Freigabe erhalten haben oder bekommen werden.

Wasser marsch?

*Ist ein **Aquanox 3** in Planung? Auf der Website von Jowood habe ich leider nichts gefunden, das auf einen dritten Teil hingewiesen hätte, sondern nur ein witziges Siegervideo.*

STEFAN

Wir haben uns bei Jowood erkundigt: **Aquanox 3** kommt definitiv - wenn auch erst 2004. Weitere Details sind noch geheim. Daneben entwickelt Massive die Krass-Engine weiter und unterstützt die Macher von **Spellforce**. Das prachtvolle Echtzeit-Strategiespiel erscheint im Herbst und ist der erste Titel jenseits der Unterwasser-Serie, der auf dieser Engine basiert.

Und - Action!

*Ich interessiere mich sehr für Videoschnitt und Design, daher würde ich gerne wissen, mit welchem Programm ihr Spielszenen aufnehmt. Es muss ja ein Programm sein, da nicht jedes Spiel eine Exportfunktion besitzt. Ich habe es öfters mit Fraps (neueste Version) probiert, doch Fraps nimmt immer nur die obere linke Ecke des Geschehens auf (getestet unter anderem mit **Freelancer**).*

PHILIPP STEYER

Um eine bestmögliche Bild- und Tonqualität zu gewährleisten, nehmen wir Spielszenen mit einem Gerät auf, das direkt an den Grafikkarten-Ausgang angestöpselt wird. Die Szenen werden live auf einem handelsüblichen Mini-DV-Band mitgeschnitten, digitalisiert und dann an professionellen TV-Systemen weiter bearbeitet. Rein digitale Verfahren haben sich aufgrund der irren Datenmengen bislang als nicht zufriedenstellend erwiesen.

Kurven kratzen

*Ich suche ein Spiel, in dem man mit einem Motorrad Motocross ... (oder mit etwas, was zwei Räder hat) fährt. Welche(s) Spiel(e) würden Sie mir empfehlen? Preis, Alter und Grafik sind egal. Folgendes erwarte ich von dem Spiel: Man muss coole Slides mit der „Handbremse" machen können, also zum Beispiel wie der Hochstart oder der Slide mit dem Motorrad in **Vice City**. Es muss nicht übermäßig realistisch sein, kann aber.*

FABIAN VOITH

PC-Games-Rennspiel-Experte Harald Wagner: Bei Motorradspielen ist die Auswahl nicht allzu groß: Das abwechslungsreichste Spiel dieser Art heißt **Moto Racer 3** und ist eine Mischung aus Motocross, Trial und Straßenrennen (Test in PCG 01/02). Sehr unterhaltsam ist auch das mittlerweile sehr alte **Motocross Madness 2**, eine actionreiche Cross-Simulation (Test in PCG 08/00). Top-aktuell: **Moto GP 2** von THQ simuliert GP-Rennen auf halbwegs realistische Weise, enthält aber auch Stunts und Geschicklichkeitsübungen (Test in PCG 07/03).

Namens noch daran beteiligt werden muss, ist dein Angebot leider so nicht akzeptabel. Bedenke, dass die kümmerlichen 20 Euro ja auf alle Redakteure verteilt werden müssen, du dir mit „dem Gooding" einen ebenso wohlklingenden wie überaus seltenen Namen einhandelst und die Lebenshaltungskosten so hoch wie nie sind! Wir wollten den Namen verleihen - nicht verschleudern, du Geizkragen.

Preisfrage

Sersn Rossi!

Kannst du mir vielleicht erklären, wie die PC Games 2,99 € und gleichzeitig 4,99 € kosten kann?

Habe ich vielleicht den versteckten Druckfehler entdeckt? Wenn ja, dann will ich einen DVD-Player oder ein Computerspiel.

THANKS, DEINE NADINE

Eine etwas vorschnelle Annahme! Die PC Games kostet niemals gleichzeitig 2,99 UND 4,99, sondern entweder oder! Den Grund dafür hättest du bei einer oberflächlichen Recherche selbst herausfinden können. Als kleinen Anhaltspunkt möchte ich deinen Blick auf unseren wunderbaren Datenträger richten, welchen du in einer dieser beiden Preisklassen vergeblich suchen wirst. Mehr will ich nun aber wirklich nicht verraten, um dir nicht die Spannung zu nehmen. Eine derart vorschnelle Annahme wäre höchstens eine 5,25-Zoll-Diskette mit **Pacman** wert.

Auswärts

Hi Rainer

Ich habe von meinen Eltern zu Weihnachten ein Abo von der PC Games gekriegt. Das Erste, das ich mir in dem Heft anschaue, sind deine Leserbriefe, denn die verleihen dem ganzen Heft noch den nötigen Fun! Nun gibt es

ROSSIS RUMPELKAMMER ROSSIS RUM

aber (fast) immer nur deutsche Leserbriefe. Wäre doch nett, wenn ihr mal mehr ausländische Leserbriefe bringen würdet, oder nicht?

HERZLICHES KOMPLIMENT VON CLAUDIO AUS DER SCHWEIZ

Mit „ausländische Leserbriefe" meinst du jetzt aber nicht Briefe in fremden Zungen, oder? Das würde alleine an meinen mangelnden Fähigkeiten scheitern. Ich beherrsche so halbwegs Deutsch, ein wenig Englisch und ein paar „Broken" Französisch und Spanisch, die aber allesamt entweder nicht jugendfrei oder strafrechtlich relevant sind. Bezüglich deutschsprachiger Leserbriefe aus mehr oder weniger nachbarlichen Ländern habe ich keinerlei Einwände – an mir liegt es jedenfalls nicht. Aber abgesehen von Österreichern scheint sich keine Nation größer berufen zu fühlen, wenn man einmal von einigen Belgiern absieht, die aber mit mir nur über belgisches Bier diskutieren wollen. Dabei bin ich keineswegs fremdenfeindlich! Ich bin generell feindlich – mit Fremden hat das nichts zu tun.

Farb**spiel**

Eine Frage hätte ich mal. Wieso trägt die gesamte PCG-Redaktion in der Rubrik „So testet die Redaktion" Schwarz? Ist etwa jemand gestorben? Oder ist es einfach nur die Trendfarbe der Redaktion? Oder seid ihr gar alle irgendwelche Gothic-Freaks, die sich nur für das Foto-Shooting extra abgeschminkt haben?

MIT FREUNDLICHEN GRÜSSEN CHRISTIAN WOLTER

Alles, was bei mir gestorben ist, ist mein Urlaubsantrag, aber deswegen trage ich trotzdem Schwarz. Das hat einige ganz entscheidende Vorteile. Alle Klamotten passen zusammen und man braucht nicht weiter darüber nachzudenken, Verschmutzungen können nur sehr schwer ausgemacht werden und man braucht im Falle einer Waschmaschinenbefüllung auch keinen weiteren Gedanken an Verfärbungen zu verschwenden. Zudem sehe ich in Rosa ausgesprochen blöd aus. Warum die anderen Kollegen Schwarz tragen, entzieht sich meinem Wissen. Aber wir wollen euch eigentlich auch nur bezüglich Computerspiele kompetent beraten. Die Beratung bei Modefragen überlassen wir gerne anderen.

Vollversion

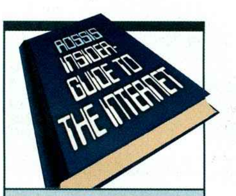
Hallo Herr Rosshirt,

ich weiß nicht, woran es liegt, aber zum x-ten Male veröffentlicht PC Games eine Vollversion auf der Heft-CD/-DVD – nur wenige Wochen, nachdem ich das Produkt im Handel für teuer Geld erstanden habe. Nun ja, okay, zugegebenermaßen, im Falle **Die Völker 2** *war das teuer Geld nicht mehr allzu teuer ... aber trotzdem! Würdet ihr mich bitte künftig vorher informieren, bevor ich wieder unnötig Geld zum Fenster rauswerfe?*

CIAO, REINHARD

Im Namen unserer Geschäftsleitung möchte ich mich dafür entschuldigen, dass wir Ihre Beschaffungspläne nicht eingesehen haben, ehe wir eine Vollversion veröffentlichten. Bitte teilen Sie uns künftig acht bis neun Wochen vorher mit, welche diesbezüglichen Käufe Sie zu tätigen pflegen, wie es alle anderen ja schließlich auch tun. Wir stimmen dann natürlich unsere Veröffentlichungen dahingehend ab.





HTTP://WWW.LATEIN.DE

Nicht wenige von euch werden mit Latein gequält. Diese Seite liefert euch eine prima Hilfestellung. Grafisch eher schlicht gehalten, enthält sie alles, was den Umgang mit Latein erleichtert und die Note verbessert – vom Wörterbuch über Vokabeln, Übungen, komplette Übersetzungen bis hin zu Forum und Chat mit Leidensgenossen. Für Schüler und **Asterix**-Fans sicher eine Empfehlung.



HTTP://WWW.FRITZ-KOLA.DE



Ich habe keineswegs eine Abneigung gegen unsere amerikanischen Freunde, bin aber dennoch der Meinung, dass man nicht alles von ihnen übernehmen sollte. Eine im wahrsten Sinne des Wortes erfrischende Abwechslung zu Coke, Pepsi und Co. ist „Fritz-Cola". Ein Produkt, für das selbst ich einmal Schleichwerbung betreibe, vor allem wenn es toll schmeckt und irgendwie echt kultig ist.

HTTP://WWW.WATCHMEDANCE.COM

Du machst in der Disco eine jämmerliche Figur? Nein, du musst jetzt nicht antworten. Vielleicht liegt es ja nur daran, dass du entweder nur nutzlos in der Gegend stehst oder auf der Tanzbühne einen erbärmlichen Eindruck machst? Dir kann geholfen werden! Jeder kann tanzen lernen, sagt der Betreiber dieser Seite. Und vielleicht schafft man es ja auch ohne dessen echt peinliche Klamotten?



PC-GAMES-SERVICE

Wir sind **für Sie da**

So erreichen Sie uns:
COMPUTEC MEDIA AG
Redaktion PC Games
Dr.-Mack-Straße 77
D-90762 Fürth
Telefon: 0911-2872-100
Telefax: 0911-2872-200

Chefredaktion:
chefredaktion@pcgames.de

Anregungen, Kritik und Lob rund ums Heft:
leserbriefe@pcgames.de

Ihnen brennt eine Frage zu einem Artikel auf den Nägeln?
Sie möchten einen Kommentar loswerden?
Wenden Sie sich direkt an die PC-Games-Redakteure:

David Bergmann	db@pcgames.de
Dirk Gooding	dg@pcgames.de
Petra Maueröder	pm@pcgames.de
Christian Müller	cm@pcgames.de
Rüdiger Steidle	rs@pcgames.de
Justin Stolzenberg	js@pcgames.de
Harald Wagner	hw@pcgames.de
Thomas Weiß	tw@pcgames.de

Briefe an Rainer Rosshirt:
rossi@pcgames.de

Fragen zum Testcenter/Leistungs-Check:
testcenter@pcgames.de

PC Games **Abo-Service**

- **Sie möchten PC Games im Abo beziehen?**
- **Sie wollen sich über die attraktiven Werbeprämien informieren?**
- **Sie haben Fragen zum PC-Games-Abo?**
- **Ihre Adresse oder Bankverbindung hat sich geändert?**
- **Ihr Abo-Heft ist nicht oder zu spät oder beschädigt eingetroffen?**
- **Sie möchten Ihr Abo von CD auf DVD umstellen?**

Online:	http://abo.pcgames.de/
E-Mail:	computec.abo@pvz.de
Postadresse:	Computec Abo-Service, Postfach 1129, 23612 Stockelsdorf
Telefonisch:	0451-4906-700
Per Fax:	0451-4906-770

PC-Games-Leser aus Österreich wenden sich bitte an:

E-Mail:	computec@leserservice.at
Postadresse:	Leserservice GmbH, St. Leonharder Str. 10, A-5081 Anif
Telefonisch:	06246-882-882
Per Fax:	06246-882-5277

CD/DVD

Fragen und Anregungen zu Demos, Videos, Tools etc. auf der Heft-CD
dvd@pcgames.de

Umtausch beschädigter CDs/DVDs
Bitte verwenden Sie den Original-Umtausch-Coupon (auf der DVD-Hülle beziehungsweise in der CD-Anleitung).

Hardware

Fragen und Anregungen zu Hardware-Artikeln, Benchmarks und Testberichten:
hardware@pcgames.de

Technische Probleme:
technik@pcgames.de

Bitte haben Sie Verständnis, dass wir aufgrund der monatlich vielen tausend Anfragen nicht alle eintreffenden Fragen beantworten können. Lösungen zu Anfragen, die wir häufiger erhalten, werden im Heft abgedruckt. Besuchen Sie auch das Hardware-Forum auf www.pcgames.de – dort helfen Ihnen andere PC-Games-Leser sowie Redakteure weiter. Bei technischen Problemen mit bestimmten Grafikkarten, Mainboards, Monitoren, Betriebssystemen oder Spielen wenden Sie sich bitte zunächst an den entsprechenden Hersteller.

Fragen und Anregungen zu Tuning-Artikeln:
tuning@pcgames.de

Tipps & Tricks

Komplettlösungen zu älteren Titeln sowie Kurztipps erwarten Sie auf www.pcgames.de (Rubrik: „Spiele/Tipps & Tricks")

Fragen zu Komplettlösungen, Kurztipps, Cheats etc.:
hilfe@pcgames.de
Bitte haben Sie Verständnis, dass wir aufgrund der vielen tausend Anfragen pro Monat nicht alle eintreffenden Fragen beantworten können. Wir bemühen uns jedoch, so vielen Lesern wie möglich zu helfen. Fragen, die häufiger auftreten, drucken wir in der Rubrik „PC Games hilft" ab.

Selbst erarbeitete Kurztipps schicken Sie bitte an:
E-Mail: tipps@pcgames.de
Telefax: 0911-2872-200
Bei Abdruck winkt ein Honorar – bitte vollständige Anschrift und Bankverbindung angeben!

Tipps&Tricks-Hotline:
0190-824834* (täglich von 8-24 Uhr)
* Der Anruf kostet pro Minute €1,86

www.**pcgames.de**

An fast allen PC-Games-Aktionen, -Umfragen und -Gewinnspielen können Sie auch online teilnehmen. Auf www.pcgames.de (eine der meistbesuchten Spiele-Websites Deutschlands) erwarten Sie zudem täglich brandaktuelle News, eine umfangreiche Spiele-Datenbank mit zusätzlichen Screenshots, ein großes Tipps&Tricks-Archiv und eine engagierte Community.

Technische Fragen zur Website (Newsletter, Community, Login, Chat, Foren, Organizer etc.):
cccadmin@computec.de

Anregungen und Kritik rund um die PC-Games-Website:
webmaster@pcgames.de

Ansprechpartner der Online-Redaktion:
news@pcgames.de

IMPRESSUM

REDAKTIONSANSCHRIFT
COMPUTEC MEDIA AG,
Redaktion PC Games,
Dr.-Mack-Straße 77,
90762 Fürth

Chefredaktion (V.i.S.d.P.)
Petra Maueröder; Christian Müller
Redaktion
David Bergmann, Dirk Gooding, Rüdiger Steidle, Justin Stolzenberg, Harald Wagner, Thomas Weiß
CD-/DVD-Redaktion
Jürgen Melzer (Ltg.), Thomas Dziewiszek, Jasmin Sen, Alexander Wadenstorfer
Tipps&Tricks-Redaktion
Florian Weidhase (Ltg.), Ansgar Steidle, Stefan Weiß, Ralph Wollner
Hardware-Redaktion
Bernd Holtmann, Sascha Pilling
www.pcgames.de
Redaktion: Stefan Bringewatt
Projektleitung & Konzeption: Thomas Borovskis (Ltg.), Markus Wollny
Programmierung: Marc Polatschek, Stefan Ziegler, René Behme
Webdesign: Tony von Biedenfeld

Textchef: Michael Ploog
Stellvertr. des Textchefs: Margit Koch-Weiß
Lektorat: Birgit Bauer, Claudia Brose, Esther Marsch, Cornelia Lutz
Art Director: Andreas Schulz
Layout: Roland Gerhardt, Carola Giese, Florian Hannich, Paul Krügel, Gisela Müller, René Weinberg
Titelgestaltung: Andreas Schulz
Bildredaktion: Albert Kraus

VORSTAND
Christian Geltenpoth (Vorsitzender), Niels Herrmann, Oliver Menne

Manuskripte und Programme: Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen.

ANZEIGENKONTAKT
COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Telefon: +49-911-2872-341
Fax: +49-911-2872-241
E-Mail: jasmin.zemsch@computec.de

Anzeigenberatung:
Wolfgang Menne
Telefon: +49-911-2872-144
E-Mail: wolfgang.menne@computec.de

Peter Nordhausen
Telefon: +49-30-88918855
peter.nordhausen@computec.de

Thorsten Szameitat
Telefon: +49-911-2872-141
thorsten.szameitat@computec.de

Anzeigendisposition:
Judith Linder
E-Mail: judith.linder@computec.de

Datenübertragung:
ISDN PC:
Telefon: +49-911-2872-261
ISDN Mac:
Telefon: +49 -911-2872-260

Es gelten die Mediadaten Nr. 16 vom 01.10.2002

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins inkl. der Ausgabe und der Seitennummer, in dem die Anzeige erschienen ist, an: COMPUTEC MEDIA SERVICES GmbH, Annett Heinze, Anschrift siehe links.

VERLAG
Computec Media AG,
Dr.-Mack-Straße 77, 90762 Fürth
Vertriebsleitung: Klaus-Peter Ritter
Produktionsleitung: Ralf Kutzer
Werbung: Martin Reimann (Leitung), Jeanette Haag

VERTRIEB
Burda Medien Vertrieb

ABONNEMENT
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
PC GAMES CD € 55,20
(Ausland € 68,40)
PC GAMES DVD € 55,20
(Ausland € 68,40)
PC GAMES PLUS € 104,40
(Ausland € 117,60)

23612 Stockelsdorf
Telefon: 0451-4906-700
Telefax: 0451-4906-770
E-Mail: computec.abo@pvz.de

Abonnement Österreich:
Leserservice GmbH
St. Leonharder Str. 10
A-5081 Anif
Tel.: 06246-882-882
Fax: 06246-882-5277
E-Mail: bgenser@leserservice.at
Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
PC Games CD € 64,20
PC Games DVD € 64,20
PC Games Plus € 116,40

DRUCK
heckel GmbH, ein Unternehmen der schlott Gruppe

ISSN/Pressepost PC Games:
Zugeteilte ISSN- und Vertriebskennzeichen:

PC Games Magazin
ISSN 0946-6304 | VKZ B83361

PC Games CD/DVD
ISSN 0947-7810 | VKZ B12782

PC Games Plus
ISSN 1432-248x | VKZ B41783

Fragen zum Abo (neues Abo, Änderungen von Adresse oder Bankverbindung etc.):
computec.abo@pvz.de

In der COMPUTEC MEDIA AG erscheinen außerdem:
XBOX ZONE, PC Games Hardware, PLAYZONE, MCV, Kids Zone, PC ACTION, N-ZONE, WIDESCREEN

Mitglied der Informationsgemeinschaft zur Feststellung der Verbreitung von Werbeträgern e. V. (IVW), Bad Godesberg
Verbreitete Auflage 1. Quartal 2003
243.100 Exemplare
PC GAMES Abo-Service
Postfach 1129
AWA
Ermittelte Reichweite
1.130.000 Leser

Und nun zur **Werbung ...**

Die PC-Games-Leser verleihen Monat für Monat den ADward für die originellste Anzeige. Abstimmen und gewinnen können Sie auf www.pcgames.de oder per SMS (s. Seite 8).

Nicola Fischer, Director Marketing:

„Das primäre Ziel unserer Anzeige ist ‚Build the brand while you make the sale' oder anders gesagt: die Marke Tiscali auf sympathische und emotionale Weise im Kopf der Kunden zu verankern und gleichzeitig über ein konkretes Produkt-Angebot zum Kauf aufzufordern. Wenn uns das nachweislich gelingt, freuen wir uns natürlich. Tiscali, das ist Highspeed-Surfen, wie es Ihnen passt. Egal, was der Kunde im Internet vorhat oder wie er sich dabei verhält, Tiscali hat für ihn eine passende Lösung. Die Zielgruppe der Kampagne sind ganz klar ‚Wechsler'. Diese Kunden erreichen wir mit PC Games. Somit spielt sie im Mix eine wichtige Rolle."

Platz 1
DSL (Tiscali GmbH)



Platz 2
Star Trek Elite Force 2
(Activision)



Platz 3
F1 Challenge 99-02
(Electronic Arts)

INSERENTEN



Juli 1993

Kurioses am Rande

Syndicate war eines der ersten Spiele, die für den deutschen Markt entschärft wurden. Etwas Pixelblut und einige brutale Szenen fielen der Zensurschere zum Opfer. Wohlgemerkt, der Schere der Entwickler, denn eine Altersfreigabe für Computerspiele lag damals noch in ferner Zukunft. In dem **Syndicate**-Test begleitenden Interview prophezeite Peter Molyneux die Einführung eines solchen Systems für „die nächsten zwei bis drei Jahre." Geworden sind's schließlich zehn ...

Test des Monats

Als „eine Art Science-Fiction-Rollenspiel" klassifizierte PC Games vor zehn Jahren Bullfrogs Agentenkracher. So richtig wollte **Syndicate** einfach in kein Genre passen. Als Boss eines internationalen Megakonzerns dirigiert man vier kybernetisch aufgebohrte Agenten durch düstere Zukunftsmetropolen, lässt sie an Polizisten vorbeischleichen, Wissenschaftler entführen und Spione verfeindeter Unternehmen ausschalten. Zwischendurch werden neue Implantate und Waffen erforscht und neue Kämpfer angeworben. Heutzutage würde man das wohl „Echtzeit-Taktikspiel" nennen, damals unterstrich **Syndicate** den innovativen Ruf von Molyneux' Spieleschmiede. Auch technisch begeisterte der Agententhriller dank hoher SVGA-Auflösung.

Was wurde eigentlich aus ... Neo?



In Ausgabe 8/93 getestet: **Whale's Voyage**. Neben der Gangstersimulation **Der Clou** und dem **Siedler**-Konkurrenten **Die Völker** gehört das Science-Fiction-Rollenspiel wohl zu den bekanntesten Erzeugnissen der über zehnjährigen Firmenhistorie von Neo. Nach dem Aufkauf durch Take 2 Anfang 2001 wurden die Österreicher Anfang dieses Jahres in Rockstar Vienna umgetauft. Unter anderem zeichnen sie für die Xbox-Umsetzung des hierzulande indizierten Remedy-Shooters verantwortlich.



Hardwaretrends

1993 begann das Schlagwort Multimedia seinen Siegeszug. Was das genau sein sollte, konnte sich niemand so recht vorstellen. Klar war nur: Es hatte irgendwas mit CD-ROMs zu tun und es ließ sich damit bestimmt eine Menge Geld verdienen. Was dabei herauskam: Beispielsweise Nachschlagewerke wie das in der August-Ausgabe getestete Guiness Multimedia Disc of Records, das der ehrwürdigen gedruckten Ausgabe satte 37 Videoclips in Daumennagelgröße voraushatte.

Die Top-5-Tests

1. **Return of the Phantom** | Microprose
   Zu Unrecht in Vergessenheit geratenes Adventure um das Phantom der Oper
2. **Betrayal at Krondor** | Sierra
   Rollenspiel nach den Fantasy-Romanen von Raymond Feist mit schwacher Story
3. **Eishockey Manager** | Software 2000
   Brachte den Spielwitz des **Bundesliga Managers** in die Eishockey-Welt
4. **Prince of Persia 2** | Broderbund
   Die Rückkehr des legendären akrobatischen Prinzen erreichte nicht ganz Teil 1.
5. **Ambush at Sorinor** | Mindcroft
   Nettes Fantasy-Strategiespiel mit leider grausiger, kryptischer Bedienung

Am 6. August erscheint die PC Games 9/2003

VORSCHAU

Wir haben jede Menge Vor-Ort-Termine vereinbart, unter anderem bei den Entwicklern von **Empires**, **Spellforce**, **Rome: Total War** und **Söldner**. Außerdem: Alles über die Games Convention 2003 in Leipzig!

TEST

PC Games testet Freibad-Alternativen und Tiefdruckgebiet-Retter: Was taugt **No Man's Land**, das neue Echtzeit-Strategiespiel der **America**-Schöpfer? Außerdem im Test: **Republic** und das Lara-Croft-Comeback.

TIPPS

Frozen Throne ist so riesig, dass die **Warcraft 3**-Fans auch in der nächsten PC Games noch seitenweise Insider-Tricks nachlesen können. Außerdem: Tipps für **Midnight Club 2**, **Republic** und jede Menge Cheats.

CD/DVD

Eidos arbeitet an einer **Tomb Raider**-Demo und auch bei Blizzard denkt man über ein **Frozen Throne**-Pröbchen nach. Zu fast allen Vorschau- und Testberichten gibt's spannende Videos auf CD und DVD.









VORAB-INFOS AB 28. JULI AUF WWW.PCGAMES.DE!



DIE STRATEGIE SEI MIT DIR!

WELTRAUM-KAMPF IN NEUER DIMENSION

- > Übernimm das Kommando über 2 unterschiedliche Rassen mit ihren eigenen Kampagnen, einzigartigen Strategien und Technologien in diesem non-linearen 3D-Weltraum-Echtzeitstrategie-Spiel.
- > Eine Welt mit „lebenden", multiplen Solarsystemen mit Monden, Planeten, Asteroidenfeldern, Feldern mit Weltraumschrott in außergewöhnlicher Grafik.
- > Erobere feindliche Einheiten, schlage gigantische Flottenschlachten, forsche nach neuen Schiffen und Upgrades und bebaue selbst riesige Objekte wie Asteroiden.
- > Spiele Singleplayer oder mit 4 Spielern im Multiplayer-Modus (kooperativ oder gegeneinander).







www.o-r-b.de
www.modern-games.com